NUMERO 4

COMIQUEANDO

DIGITAL
DICIEMBRE 2021

ASTRO CITY

EL MUNDO DE CHANTI

LOS COMICS DE HE-MAN

EL UNIVERSO AMALGAM

DORA

MANGA EN MÉXICO

DAVID LAPHAM

VIDA Y OBRA DE

HUGO PRATT

280 PÁGINAS

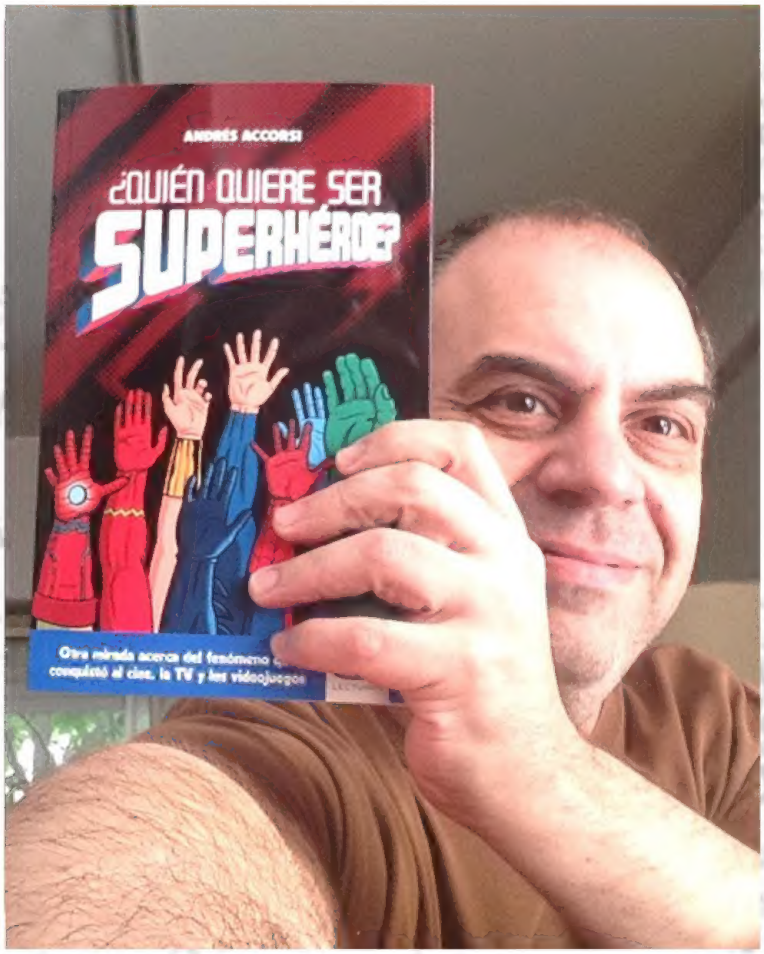
COMIQUEANDO DIGITAL NUMERO 4 - DICIEMBRE 2021

Una revista de Comiqueando Press
Idea, coordinación y diseño: Andrés Accorsi
Corrección de textos: Diego Accorsi
Colaboración en diseño: Javi Hildebrandt y Javi Paredes
Ilustración de portada: Hugo Pratt, Corto Maltés es © Cong S.A.
Todos los textos son © de sus respectivos autores y pueden ser reproducidos solicitando la correspondiente autorización.
Todas los personajes, logotipos, fotografías e ilustraciones que integran el presente número son © de sus respectivos autores, editoriales, agencias o syndicates y se reproducen sólo con fines ilustrativos.
Muchísimas gracias a: Dani Acosta, a tod@s l@s que se dejaron entrevistar para los contenidos audiovisuales y a tod@s l@s colaborador@s que aportaron sus textos a esta edición.

El episodio exclusivo del Podcast está en **https://anchor.fm/epdce4/episodes/EPDCE-04-e1bgbcq**

El video de Fantabaires está en **https://www.youtube.com/watch?v=SKu5q1DaCag&feature=youtu.be**

EN EL SALÓN DE LA JUSTICIA



Vengo de meses muy raros, teñidos primero de mucha incertidumbre y después de un gran dolor a raíz de un tema familiar, pero por otro lado muy cargados de satisfacciones. El nº3 de la Comiqueando Digital arrasó con todo, fue por lejos el más vendido de los tres que publicamos hasta ahora, y el que más y mejores devoluciones cosechó. Y además la editorial Comic.ar publicó ¿Quién quiere ser superhéroe?, el libro que escribí el año pasado durante el confinamiento, y la repercusión también fue excelente.

Ahora se viene una gira de presentación del libro, que me va a llevar por muchísimas ciudades de Sudamérica, y eso, sumado al regreso de las ferias, eventos y demás (más la joda nocturna) determinan también que no sigamos con la Comiqueando Digital más allá de este cuarto número. Cumplimos con los cuatro que prometimos allá por Marzo, y si bien no está descartado que preparemos alguna otra publicación digital para el 2022, tampoco hay planes avanzados como para boquear desde este espacio.

Este último número también es atípico. Primero, porque nunca cerramos una etapa de Comiqueando convencidos de que el número que estábamos ofreciendo era el último. Siempre pensamos que iba a ver más, y después pasó algo que nos decidió a no seguir. Y segundo, porque no me tocó escribir ninguna de las notas principales. Ni ninguna de las complementarias. Ni ninguna de las secciones. Por primera vez en mil años, lo único que quedó a mi cargo esta vez es esta breve presentación, y por supuesto la tarea de corregir los textos del resto del equipo, diseñar la mayoría de las páginas, armar los índices, etc.. Y sí, después de todo lo que escribí para los números anteriores, la sensación es muy extraña.

Creo que no me equivoco si digo que estos cuatro números de Comiqueando Digital son los mejores de la historia de la revista. Los más completos, los más diversos, donde colaboraron más escribas de primer nivel internacional, donde nos pudimos ir bien al carajo con notas a recontra-fondo, y donde además encontramos un terreno muy lindo y muy fértil en el campo de los contenidos audiovisuales, que tan buena respuesta tuvieron entre el público. Así que cerramos esta etapa, este experimento que ideamos el año pasado durante la pandemia, con una vuelta olímpica en la que se mezclan alegría, orgullo y la satisfacción de haber llegado a la meta con resultados que superaron ampliamente mis expectativas.

Como siempre, gracias totales a todos los que lo hicieron posible. Y seguimos Comiqueando en el sitio web, el canal de You Tube, el Instagram, el Facebook, etc..

Hasta siempre.

Andrés Accorsi

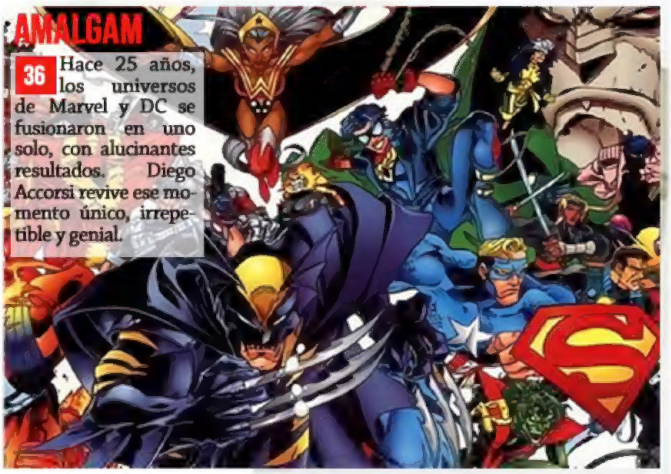
1943 -Forever Carli- 2021

CONTENIDOS

NÚMERO 4 - DICIEMBRE 2021

HUGO PRATT

105 El maestro Ángel de la Calle escribió el mejor texto que existe en castellano sobre la vida y la obra del creador de Corto Maltese. Y acá te lo presentamos, junto a una colección de trabajos poco conocidos del ídolo recopilados por Hernán Ostuni.



AMALGAM

36 Hace 25 años, los universos de Marvel y DC se fusionaron en uno solo, con alucinantes resultados. Diego Accorsi revive ese momento único, irrepetible y genial.

CHANTI

216 El mundo del prolífico y archi-consagrado historietista mendocino, favorito absoluto entre los niños y niñas de todo el país, bajo la atenta lupa de Grisel Pires Dos Barros.

DAVID LAPHAM

71 Con 30 años de trayectoria a cuestas y una cantidad atroz de obras interesantísimas, Lapham se convirtió en un autor ineludible para el fan de los buenos comics. Greg Guerrero repasa toda su bibliografía.

Y ADEMÁS

3 EN EL SALON DE LA JUSTICIA
Editorial de Andrés Accorsi.

34 LOS COMICS O YO
Distintas formas de caer para siempre en las garras del vicio del coleccionismo de comics y a la vez ser feliz, exploradas por Caba.

97 SUPER ZONA G
Vuelve el segmento lúdico en la revista, para poner a prueba tu erudición comiquera y divertirte un rato.

198 AL PASTO
Después de varias entregas centradas en la edición de comic yanki, ahora compartimos data de primera mano acerca de cómo se edita, se traduce y se corrige el manga en Argentina, cortesía de Federico Musso.

60 COMICS Z
Ignacio Alcuri nos guía en un recorrido por el mundo de las historietas que nunca aparecerán en "lo mejor de"... ni tampoco en "lo peor de", porque nadie se acuerda de ellas.

Javi Paredes nos invita a viajar al corazón de la leyenda, al backstage del evento que inauguró la era de las convenciones internacionales de comics en la ciudad de Buenos Aires.

66. FANTABAIRES 1996, 25 AÑOS DESPUES

DORA

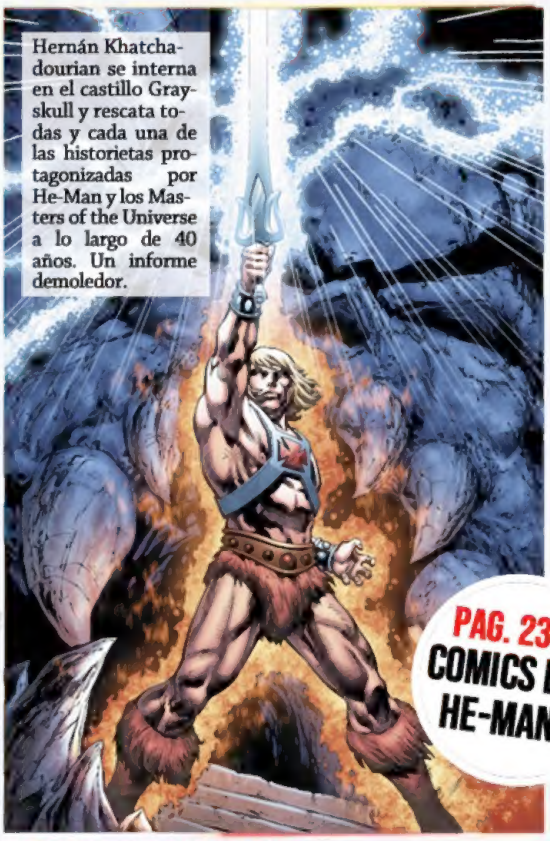
23 Una de las historietas argentinas que está triunfando a nivel global es esta cautivante serie creada por Ignacio Minaverry. Gonzalo Ruiz se metió en los archivos secretos del autor para contarte todas las postas.

ASTRO CITY

6 La magnífica creación de Kurt Busiek está por volver y Fede Velasco te cuenta todo lo que tenés que saber para engancharte a fondo con una serie fundamental.

92. EL MONJE LOCO

Un clásico del comic de terror surgido en México, estudiado a fondo por Hernán Ostuni.



Hernán Khatchadourian se interna en el castillo Grayskull y rescata todas y cada una de las historietas protagonizadas por He-Man y los Masters of the Universe a lo largo de 40 años. Un informe demoledor.

PAG. 237

COMICS DE HE-MAN

DON GLUT EN GOLD KEY

201 En secreto y de keruza, el guionista Don Glut armó un complejo entramado de personajes que vivieron grandes en distintas series de la editorial Gold Key. Roberto Barreiro nos lleva a la década del ´70 para investigar a fondo este bizarro universo.

228 MIGHTY ´80s

El maravilloso mundo de los superhéroes de los años ´80, investigado por Diego Accorsi.

68 DIMENSION UNITARIA

Lucas Ferrero y una mirada descarnada a la industria de los comics de superhéroes propuesta por el gran Scott Hampton.

MANGA EN MÉXICO

53 Luis Gantus nos cuenta cómo y desde cuándo se edita manga en México, y repasa las obras de autores aztecas influenciadas por la estética y los temas del comic japonés.

El año pasado se cumplieron 25 años de publicación de una de las series de superhéroes más importantes de la historia, que por desgracia suele pasar por debajo del radar del lector promedio. Pero nunca es demasiado tarde para armar la valija y darse una vuelta por las calles de

ASTRO CITY

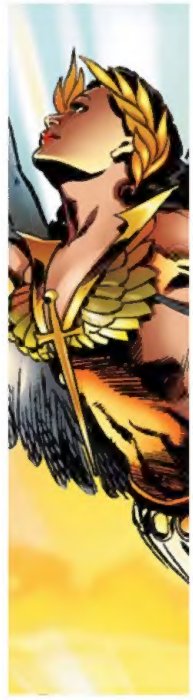
En una época donde todo era dientes apretados y musculaturas deformes, Kurt Busiek decidió patear el tablero, y en la misma casa que había dado origen al estereotipo del superhéroe en los ´90s (Image Comics, por si hay algún dormido) decide regresar a las bases, con una particular vuelta de tuerca.

Astro City cobra impulso gracias al éxito que un año antes había obtenido Marvels, donde el pasado del universo de la Casa de las Ideas era visto a través de los ojos de un fotógrafo. Aquí Busiek y Alex Ross proponían cambiar el clásico punto de vista y poner el foco en cómo vivía un hombre normal en un universo plagado de superhéroes. La dupla decidió llevar la consigna un paso más allá, pero esta vez en un universo propio, para tener la libertad de hacer y deshacer a su antojo, sin depender de mandatos editoriales y, todavía más importante: mantener los derechos sobre lo creado. De esta manera, en Agosto 1995 debutaba "in Dreams" el primer episodio de la miniserie que daría origen a todo lo que vendría después.

Pero estoy dejando fuera a otra pieza fundamental en lo que es Astro City: el dibujante Brent Anderson, quien le imprime un aspecto muy particular a las historias, de modo que si no estuvieran bajo su trazo seria todo muy distinto. La serie se ha mantenido casi sin cambios a lo largo de toda su historia, con guiones de Busiek, dibujos de Anderson y portadas de Alex Ross, quien muchas veces también colabora en el diseño de los personajes. Quizás si Ross se hubiera hecho cargo de la parte gráfica en su totalidad, Astro City habría alcanzado un repercusión mucho más grande de la que tiene, pero también considero que muy probablemente habría sido mucho más difícil sostenerla en el tiempo y dotarla de algún tipo de regularidad en su salida.

por Fede Velasco

Antes de meterme de lleno con el contenido de la serie, es importante tratar de entender qué es lo que la hace tan especial, más allá del momento en el que fue publicada. Y acá lean con atención, porque muchas veces se confunde el concepto y -como bien explica el mismo Busiek en el prólogo del primer recopilatorio de la serie- Astro City no trata sobre qué pasaría si los superhéroes existieran en el mundo real, sino más bien todo lo contrario.



Busiek lo explica muy lindo en esa intro, pero acá se van a tener que conformar con mis palabras en lugar de las suyas. El concepto es más o menos el siguiente: explorar el realismo es otro "género" (por llamarlo de alguna manera), en el que se lucen obras como Watchmen, que justamente muestran cómo el mundo se ve modificado por la aparición de los superhéroes, lo que lleva a un futuro muy diferente al nuestro, y donde la intervención de estos personajes en la historia produce cambios drásticos, que alejan a ese universo de nuestra realidad. La búsqueda de Astro City va por otro lado. Su universo es el nuestro, pero acá la gente convive a dario con superseres y magia, sin que esto haya modificado el normal curso de la historia. Algo mucho más en sintonía con los universos que pueden tener Marvel o DC, donde a pesar de tener un All-Star Squadron, la victoria en la Segunda Guerra vino de la mano de los soldados y no de que Superman, o incluso el Capitán América, le aplastaran la cabeza a Hitler. De la misma manera, a ninguno de estos "supers" se le ocurrió sembrar el desierto del Sahara y eliminar el hambre del mundo, o cualquiera de esas cuestiones que puedan ocurrírseles ahora mismo, porque esa no es la idea, si bien nos estamos acercando.

Astro City, juega más con el foco de la cuestión y logra como bien remarca Mark Waid en otro de prólogos de algún recopilatorio, convertir a los superhéroes en un medio para contar historias de cualquier género. Porque eso es lo interesante de la serie: el foco nunca está puesto en la acción y la aventura, sino en lo accesorio. Bien pueden ser las consecuencias de estas acciones, o cómo se ven modificadas las vidas de la gente común que vive en un lugar plagado de personas con superpoderes. Las posibilidades son infinitas, y Kurt Busiek las va a desarrollar de una manera muy interesante a lo largo de las distintas series y especiales que fueron saliendo a lo largo de estos años.

BIENVENIDOS A ASTRO CITY

La primera miniserie arranca de manera tímida pero contundente. En el hoy ya clásico "In Dreams" nos enteramos de que lo que anhela el Samaritan, el pseudo-Superman de este universo, es hacerse un tiempo para poder volar por placer, pero las constantes amenazas que tiene que solucionar no se lo permiten. Una vuelta de tuerca que nos muestra otra cara del héroe más icónico. Igual acá la historia sigue centrada en un personaje con superpoderes y la serie sin duda gana cuanto más se aleja de los mismos, cosa que por suerte hace muy rápido. Para el segundo número, nos metemos de lleno en la vida de un periodista que recuerda sus primeros pasos en el rubro recién llegado a la ciudad, y los siguientes no se alejarán demasiado. Un criminal que descubre la identidad de un héroe, pero siente que es demasiado peligroso hacerlo público; las vicisitudes de vivir en un lugar donde la magia, los vampiros y otros seres sobrenaturales son moneda corriente; y hasta se toma el tiempo de mostrarnos cómo es una cita entre Samaritan y Winged Victory, mientras sus compañeros se ocupan de todos las crisis mundiales para darles un rato a solas. De esta primera tanda, mi favorita (y en la que me pienso detener) es la del número 5. Llevada adelante casi como un relato navideño, esta historia invernal se centra en un anciano

que en realidad es un alien infiltrado en la Tierra para reunir información para una potencial invasión (que llegará eventualmente en un futuro número). La forma en la que está contada, lo miserable de la vida del "tipo", e incluso la manera en que se desata el desenlace con la señal que es enviada al espacio, es maravilloso y sobre todo original. Porque la idea del hombre común y cómo ve a los superhéroes Busiek ya la había planteado en Marvels, y si bien acá es llevada al extremo, no es hasta este punto -según yo lo veo- que notamos el verdadero potencial de la serie. Historias con alienígenas infiltrados en la Tierra para aportar información para una futura invasión hay montones, pero nunca nadie nos había dicho cómo es el día a día de esta persona, cómo se oculta a simple vista, cómo padece estar entre personas a las cuales detesta y sobre todo, qué esfuerzo hace por mantener una apariencia inofensiva frente a los demás. Todo esto lo vemos en este número, además de alguna otra sorpresa.

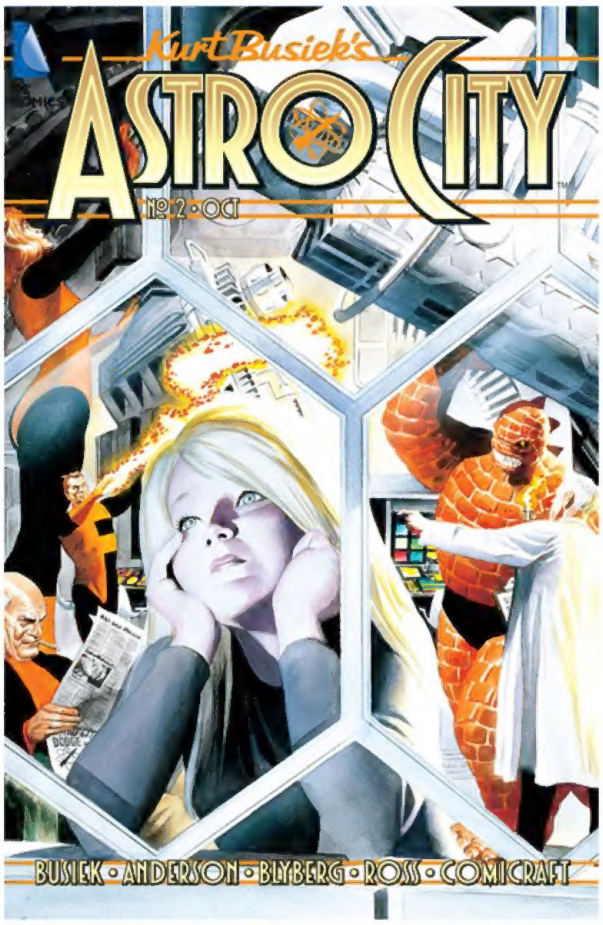
Lo más impresionante de esta miniserie, si bien es algo que se va mantener, pero en esta por ser la primera resalta mucho más, es la construcción que va haciendo Busiek de todo un universo nuevo y desconocido para el lector. Hay una ligera trampa, porque muchos de los personajes, si bien son distintos, son muy parecidos a otros de las grandes compañías, pero de todas formas, sin que casi nos demos cuenta, numero a número va dejando información, sembrando preguntas a responder más adelante y tejiendo un universo que para el final de la miniserie ya no nos es para nada ajeno. Samaritan, Winged Victory, Jack in the Box, la First Family, CrackerJack, Silver Agent, The Honor Guard... todos y cada uno de ellos (entre tantos otros) dejan de ser solo nombres que alguien menciona, para ser personajes con un trasfondo, una personalidad y una historia que por ahí todavía no conocemos, pero de la que sin duda queremos saber más. Por suerte en este punto los autores nunca defraudan y, con el correr de los años, nos brindaron mucha más información sobre estos personajes.

Para el final de la miniserie es imposible no haberse hecho fan de la misma, y salir a los gritos a pedir que la cosa continúe. Por suerte hay más, y en cantidades.

LA PRIMERA ONGOING

Unos meses después del final de la miniserie arrancaría la primera serie regular de Astro City, que sería publicada en Image hasta el nº 14 y por DC a partir del 15, después de que Jim Lee les vendiera Wildstorm. Sin embargo, la revista conservó en su portada el el logo de Homage (no el de DC) hasta su cierre. Durante la publicación de la serie, Busiek empezó a experimentar varios problemas serios de salud que lo obligaron a interrumpir su escritura, lo que causó varias interrupciones, hasta llegar a la decisión de detener de manera indefinida su publicación con el nº22.

Muchas de mis historias favoritas de Astro City se encuentran en esta serie, así como también las que menos me gustan, pero eso es entendible en cierto punto y voy a tratar de explicar el por qué. Como dije, me enamoré de la serie con la primer miniserie cuando el guionista decidió correr lo más posible a los héroes del eje de los conflictos y algo que me encantaba era el formato de episodios autoconclusivos que usaba, algo que con una serie larga por delante decide romper, con diversos resultados, pero que en lo personal creo que restan más de



lo que suman, al menos en esta primera etapa. El primer episodio es contundente, incluso mucho más que el primero de la miniserie, y si en aquel (para lograr una identificación rápida y meternos de lleno en el tono de las historias) nos contaban los padecimientos de "Superman" por no tener tiempo para sí mismo, acá opta por hacer lo contrario y centra el foco en una padre recién llegado con sus dos hijas a la ciudad y cómo se enamora de la misma. Y esta fórmula va a ser casi una constante: cada vez que la serie tenga un nuevo nº 1, Busiek va a suponer correctamente que ese es el primer número de alguien, y encontrar una forma contundente de plasmar el concepto de la serie en 22 páginas.

Así que acá lo hace de nuevo, y después de ese primer número que nos vuelve a presentar a la ciudad con sus defectos y sus virtudes, la serie nos enamora nuevamente como la ciudad lo hace con Ben Pullam y deja todo el terreno listo para un arco de dos numeritos que se encuentra entre mis favoritos sin ninguna duda. "Everyday Life" se mete de lleno con la First Family, una especie de Fantastic Four de este universo, pero la historia hace foco (de manera muy inteligente) en la vida de Astra, la pequeña hija de Natalie Furst y Rex, el hijo de uno de sus peores enemigos. De esta forma nos cuenta que esta nena, que tuvo aventuras en el espacio y otras dimensiones, que se transforma en un ser de energía superpoderoso, y que recibe todo tipo de conocimientos gracias a sus maestros virtuales, sabe mucho de ciencia y combate, pero muy poco de la vida cotidiana y algo tan estúpido como un juego de rayuela, le hace ver lo que le gustaría tener una vida normal. Astra se escapa de su casa para poder ir a la escuela como si fuera una niña más, hacer amigas, mirar televisión y competir a la rayuela con la nena que la tiene más clara con el juego. Así contado, por ahí parece una huevada, pero lo que hace Busiek es increíble, no solo por la humanidad con la que escribe a Astra, sino por cómo trata un tema tan simple como alguien que añora algo que la mayoría damos por sentado. Ese cambio de enfoque es lo hermoso. Todos fantaseamos alguna vez con tener superpoderes, salvar al mundo, etc. Tiene sentido que en el caso de una persona que siempre vivió esa vida, su añoranza venga por el lado de las cosas más simples. Ya habíamos visto algo parecido en la primera historia del Samaritan, pero como se centraba en el tiempo para volar y en general uno no vuela, el impacto emocional de esa historia no es tan fuerte como el de ésta, donde todo se reduce a querer ser "normal".

Después viene el arco favorito de muchos, que es la saga del Confessor, pero -como ya dije- para mi en los arcos largos la serie pierde fuerza, y este es un claro ejemplo. Me parece que el amor que mucha gente le tiene a esta saga es culpa de la batmanfilia que padece el comiquero promedio, que hace que se cague encima en cuanto ve a cualquier émulo del murciélago. De todos modos, una saga floja en Astro City sigue estando muy por encima del promedio. La gran ventaja que tiene Confessions es que el foco esta puesto sobre Altar Boy, y la historia de cómo se convierte en el sidekick del héroe, para terminar en el final ocupando su lugar; toda una historia sobre el tema del legado, que es bastante interesante. Y para mi, lo más rescatable que tiene esta saga es que resuelve el tema de la invasión alienígena que se había anticipado en la miniserie, y que la historia donde se produce la invasión tenga como protagonista a un héroe oscuro y urbano que no puede estar más alejado del mundo de las naves espaciales y los poderes cósmicos, es un hallazgo. Esto sirve para marcar con fuerza otro punto: que los acontecimientos importantes para el universo superheroico pasan siempre en un segundo plano, algo que en la Liga de la Justicia sería un arco fundamental, o incluso podría dar pie a un megacrossover editorial, acá es una historia que se cocina en el fondo, y que si bien el Confessor es una pieza importante para su resolución, los tiros van por otro lado.

Por suerte tras esta saguita volvemos a los unitarios, y al nº10 le tengo un cariño muy especial porque en su momento fue lo primero que leí de la serie y me hizo entenderla de inmediato. Un villano comete el asalto perfecto, se escapa con millones sin ser descubierto y puede disfrutarlos sin ningún problema, salvo por el pequeño temita de que nadie sabe que fue él. ¿De qué sirve ser el autor del crimen perfecto si no podemos presumirlo? Un episodio realmente hermoso, de esos que nos hacen notar que Busiek conoce a la perfección el género, y está ahí atento a responder esas preguntas que todos nos hicimos alguna vez.

Los numeritos de Jack in the Box no son de los que más me gustan, porque están demasiado centrados en el aspecto superheroico de su vida y en cómo tiene que tomar una decisión drástica. El héroe es visitado por hijos suyos de diferentes futuros alternativos que -sin importar en qué se transformen- coinciden en que Jack murió en una misión y eso los convirtió en lo que son. Obviamente, después de estos encuentros, su mujer le dice que está embarazada, lo que hace que Jack se replantee su carrera. No está mal, pero es algo que alguna vez vimos que le pase a algún personaje de Marvel o DC. Capaz que por un tema de temporalidad, haya pasado después de la publicación de estos números, y está clarísimo que el desenlace de la historia solo se sostiene porque transcurre en un universo propio y no como parte de una franquicia multimillonaria.

FUERTE AL MEDIO

En este punto, y porque la serie venía sufriendo algunos leves retrasos por los problemas de salud de Buisek que ya mencione antes, intercalan en la colección el número ½ que había publicado la revista Wizard. En cualquier nota que lean, o a cualquiera que le pregunten, va a coincidir en que este no es solo el mejor número de toda la serie, sino que además es una de las mejores historias de superhéroes de toda la historia... y son solo 15 páginas. El número lo completan con un cuento de

Busiek ambientado en Astro City e ilustrado de manera magistral por Alex Ross. No le quiero cagar la experiencia,a nadie que no lo haya leído, pero podemos decir que la historia se centra en qué pasa con la gente que ya no forma parte de este nuevo universo cuando se reescribe la continuidad, después de un evento cósmico de la escala de Crisis on Infinite Earths. Sobra decir que el numerito en cuestión ganó muchísimos premios, y tuvo una secuela en el final de la última serie, pero ya vamos a llegar a eso. Cuando hablamos de historieta perfecta, sin dudas esta historia es una de las primeras que se cruza por mi mente y podría escribir muchísimo al respecto. Pero por respeto al lector, voy a dejar que todos vayan, la busquen y saquen sus propias conclusiones, porque cualquier cosa que yo pueda escribir acá no le va a hacer justicia.

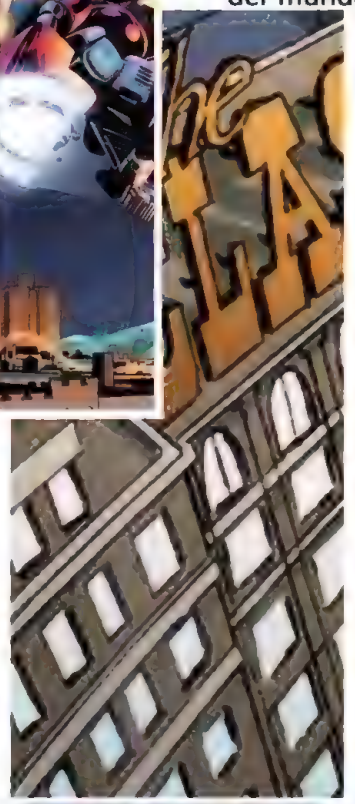
El último de esta tanda de unitarios es la historia del Loony Leo, un personaje de dibujos animados que cobra vida y tiene que adaptarse al mundo real. La historia en cierto punto hace el paralelo con una vieja estrella de cine a la que se le pasó el cuarto de hora y queda relegada a hacer presentaciones en su propio restaurante, algo muy parecido a lo que vemos en las últimas películas de la saga Rocky, con el propio protagonista. Obviamente el repaso por la vida del personaje es una excelente excusa para contar muchas cosas que pasan a su alrededor, mostrarnos un poco más del pasado de Astro City y meter algunos temas secundarios como qué pasa cuando tu cara es la de un personaje que es propiedad de una empresa. ¿Vos pasas a serlo también? ¿Podes usar tu cara sin pagar regalías? Y un largo etcétera de preguntas que son más o menos respondidas en este episodio.

Así llegamos a la saga de Steel Jack, y al que probablemente sea el punto más bajo de la serie, donde nuevamente un arco largo (el más largo hasta el momento, con siete capítulos) palidece ante la contundencia de los unitarios. Acá la acción se centra en el antes mencionado Steel-Jacketed Man, un supervillano que consigue la libertad condicional después de 20 años en cana y lo difícil que le resulta reincorporarse a la vida social y mantenerse lejos del delito a pesar de haberse reformado y no tener interés en reincidir. La idea está buena, se mete con el tema de la rehabilitación carcelaria, y critica -de forma velada- a un sistema penitenciario defectuoso. Pero la saga está muy estirada y cuando se aparta de estos temas, para meterse con una serie de homicidios que Steel Jack tiene que investigar porque nadie se ocupa por tratarse de barrios marginales y demás, empieza a hacer un poquito de agua. El otro punto fuerte de la saga es mostrar el lado B de los supervillanos: sus familias, sus vidas y qué pasa con ellas cuando los villanos están presos o muertos y no pueden mantenerlas. Insisto:

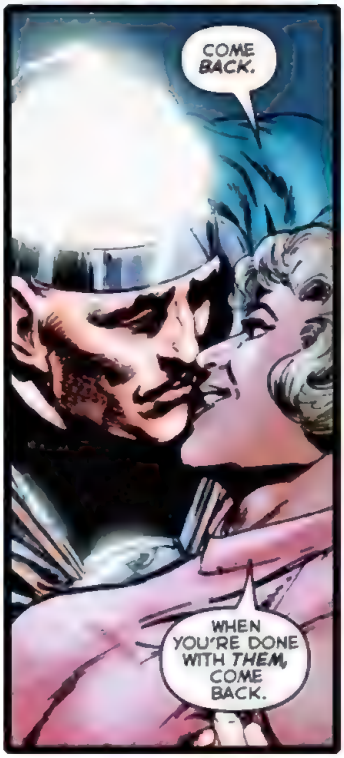
las ideas son buenas, y la crítica social que trata de hacer sobre el mundo que le da la espalda a las familias de los criminales está piola, pero no tiene la contundencia de otras historias. El propio Busiek se hace cargo de esto, y dice que en muy buena medida se debe a su enfermedad y a pasar, literalmente, meses volteado por los medicamentos al punto de casi no poder levantarse de la cama, ya no digamos sentarse a escribir. Se nota que todo esto influyó bastante en la calidad de esta saga, que empezó a salir en Abril del ´98 y finalizo recién a principios del 2000, casi dos años atado al mismo relato que es bastante irregular. Pero podemos perdonarlo, porque a la serie le quedan dos numeritos más y no están nada mal.

Ya con la regularidad reestablecida como bimestral, el nº 21 es un gran homenaje a la industria del comic, donde nos cuentan cómo funciona el mundo editorial en una realidad donde existen los superhéroes y los comics son casi productos biográficos y merchandising de marcas llevadas adelante por los propios héroes. Justamente la gracia del episodio es que gira en torno a un editor que no tiene problema en modificar los hechos y adornar de más las historias para poder vender más comics, dejando un poco de lado el rigor periodístico que deberían tener los mismos. Es un número ligerito, bastante en joda, con muchas referencias al medio, con cameos de importantes autores del mismo, y que juega mucho con esto que mencione recién: cómo el comic de superhéroes muta de ser un mero entretenimiento para pibes, a ser algo más cercano al género biográfico o periodístico. Obviamente también habla sobre los riesgos que conlleva la profesión, al exponer de tal o cual manera a seres que en algunos casos son todopoderosos.

El último número es la historia de un actor que interpreta a un superhéroe en una telenovela y qué pasa el día que detiene por casualidad un crimen en la vida real y eso catapulta su carrera, pero pone en riesgo su vida. Lo divertido de este número es un poco ese trasfondo del superhéroe como algo cotidiano al punto que un personaje secundario en una telenovela tiene su identidad secreta como lo más normal del mundo, y sin estar cerca de ser el protagonista de la tira ni mucho menos.



Luego pasarían más de dos años sin historias nuevas, y el pobre de Kurt se enfrentaría a la dura realidad de descubrir que sus padecimientos físicos eran productos de una enfermedad autoinmune provocada por un envenenamiento con mercurio, lo cual lo dejaría de cama y con pocas posibilidades de escribir. Si bien, durante esos años siguió produciendo algunos comics, la cantidad de material bajó de manera considerable y -como él mismo explica- sacó adelante historietas más centradas en la peripecia y la aventura le eran mucho más simples de escribir que cosas más introspectivas y complejas como Astro City. Por eso motivo y a pesar de las puteadas de los fans se alejó del título, hasta tener una cantidad de material decente que se pudiera publicar.



JUGAR DE LOCAL

Tras el extenso parate, en Abril del 2003 sale la miniserie, Local Heroes, que de manera bimestral publica cinco episodios autoconclusivos, con nuevos ingredientes para condimentar este universo.

Como ya es costumbre, la primera de las historias sirve para introducir nuevos lectores y en esta oportunidad se centra en Pete Donacek, un portero del Astro City Classic, un importante hotel de la ciudad, y los motivos por los que elige vivir ahí por sobre cualquier otro lado. Aparte la historia en paralelo cuenta lo que viven en la ciudad tres huéspedes del hotel, en su corta estadía.

La segunda historia es una vuelta de tuerca al concepto de Lois Lane, al mostrarnos qué sucede cuando una mujer fuerte, independiente y liberal se pone de

novia con Atomicus, y se obsesiona por descubrir si en realidad es él quien se oculta bajo la identidad de su compañero de trabajo Adam Peterson. Esto termina de muy mala manera y la lleva a considerar que su vida es un fracaso, cuando en realidad su hija defiende la ciudad como una superheroína gracias a todo lo que la inspiró su madre. Una muy buena historia con un genial replanteo de la típica novia del héroe.
En "Pastoral" abandonamos las calles tumultuosas de Astro City para irnos a un pequeño pueblo rural, con su propio héroe y sus propias reglas. Quizás la más floja de las historias de esta tanda, pero que sirve para mostrar cómo es la vida lejos de la gran ciudad, y cómo si existe un héroe en un lugar donde "se conocen todos" es muy probable que también sepan la identidad bajo la máscara, pero defiendan el no saberlo a capa y espada ante cualquiera que desee indagar en el tema.
El broche de oro,son los últimos dos capítulos que forman un arquito, en el que viajamos a 1974 para ver que un abogado debe probar la inocencia del hijo de un capo mafia cuando muchos testigos lo vieron partirle la cara a botellazos a una chica hasta matarla. Y en lo que parece un caso perdido, el tipo se las ingenia para aprovecharse del universo fantástico que lo rodea y despertar la duda en el jurado. ¿Y si se trata de un gemelo malvado? ¿O fue controlado mentalmente? ¿Podría ser algún cambiaformas que haya tomado su apariencia? La idea es fantástica: cómo un abogado desesperado cambia para siempre la jurisprudencia dentro del universo de la serie, en su afán por no quedar en malos términos con la mafia y poner su vida y la de su familia en riesgo, cosa que de todas formas termina sucediendo. Lo interesante es que es claro que el tipo es culpable, no hay medias tintas, salvo un tecnicismo que es que en lugar de llevárselo del lugar donde ocurrió el homicidio lo levantó la policía horas después en su casa. Eso solo alcanza para suponer un montón de cuestiones que ponen en duda la identidad del sujeto, aunque toda evidencia física diga lo contrario. Las maravillas de vivir en un mundo repleto de superseres. En lo personal, es una de las mejores ideas que las muchas que desarrolla Busiek a lo largo de la serie, porque más allá de que si están mejor o peor tratadas, me gustan más o menos, son más o menos emotivas (esta en particular lo es bastante poco y nos cuesta empatizar con el abogado), hay conceptos que son geniales y levantan la historia por su propia existencia, como en este relato.

VOLVER DE A RATOS

Los años siguientes van a ser tumultuosos y, a raíz de los problemas de salud que mencionamos antes, el guionista decide no publicar la serie de manera regular y dedicarse a sacar especiales y miniseries, una vez que estén terminados, para sacarse de encima la responsabilidad de las fechas de entrega, porque en muchos casos pasaba largas temporadas sin poder sentarse a escribir. De estos años, lo más largo e importante es sin dudas la saga The Dark Age, posiblemente el proyecto más ambicioso de toda la serie, pero antes de meternos de lleno con eso, voy a repasar otros trabajos que salieron antes, durante y después de esta saga.

El primer especial es de Octubre del 2004 y bajo el título de "Supersonic", nos relata el regreso de un héroe retirado a la actividad, cuando no hay ningún otro héroe a mano para resolver el problema. La idea no está mal, pero en personal la considero fallida, porque a diferencia de lo que sucede en muchas otras de las historias, Busiek no llega a hacernos empatizar con el personaje, y todo ese combate desigual donde se juega la vida no nos emociona como debería.

Y este momento me viene como anillo al dedo para traer una cuestión que no siempre funciona en la serie, y es la cantidad de personajes nuevos que incorpora todo el tiempo. Si bien para las historias más humanas, tiene mucho sentido y funciona perfecto que cada una de estas historias esté narrada por un habitante diferente de Astro City, cuando llegamos a los héroes pasa un poco lo contrario: con una galería más o menos establecida (porque más allá de los que protagonizan sus propias historias hay una cantidad gigante de personajes que pululan las calles y aparecen cada tanto de fondo o mencionados), rompe las bolas que te saquen héroes nuevos de la galera para contar X historia y no siempre funciona, como en este caso.

La Visitor's Guide que sale unos meses después es, como bien indica su nombre, una guía que viene plagada de artículos y fichas de muchos de los personajes, lugares destacados, etc. Una especie de Secret Files de Astro City, y como tal, tiene tan solo una historieta corta de ocho páginas, en la que nos enteramos la historia de una chica que es poseída por un ancestral supervillano. El especial no es malo, pero tiene demasiado relleno para mi gusto, aunque vale la pena por los dibujantes que ilustran las fichas. Ahí hay un montón de bestias, que van desde Jim Lee hasta Bruce Tim, pasando por Dave Gibbons, Howard Chaykin, Darwyn Cooke, Carlos Pacheco, Bill Sienkiewicz y Simon Bisley, entre muchísimos otros.

En 2006 le llega el turno a Samaritan, y "the Eagle and the moutain" es un one-shot muy interesante, que lleva al extremo la relación héroe/villano. Cansados ambos de enfrentamientos inútiles a lo largo del tiempo, optan por juntarse una vez por año a comer, dejando sus diferencias de lado. Buena parte del especial está dedicado al origen de Infidel, y por qué es el némesis del héroe, pero no se queda solo en eso sino que explora de manera magistral el contraste entre las dos caras de la misma moneda.

El especial de Beautie es conmovedor y acá hace bien lo que en "Supersonic" falla, ya que el personaje en cuestión es mencionado muchísimo, forma parte de la Honor Guard, y en muchísimos números vemos en segundo plano a esta heroína que parece una especie de Barbie tamaño natural y nos preguntamos cómo llego ahí. Este especial arroja luz sobre ese

tema, con una historia que realmente te desgarra el alma, al tocar un tema como el abandono familiar desde dos puntos de vista muy diferentes y dejando muy claro que los hijos no están exentos de repetir los errores de sus padres.

Los últimos dos especiales, ya cambian el formato y son "miniseries" de dos episodios. La primera, la de Astra, es sin duda mi favorita y, como ya dije, se nota el cariño que le tiene Busiek al personaje, porque cada vez que lo usa, la rompe y consigue conmovernos y mostrarnos algunas de sus historias más humanas. Este especial tiene otra particularidad y es que por primera vez nos damos cuenta que el tiempo de la serie corre casi en tiempo real con el de nuestro mundo, ya que la niñita esa que vimos en los primeros números de la serie regular allá por 1996, ahora (2009) terminó la secundaria y está pensando qué hacer con su futuro. Vemos que se pudo acoplar a la vida normal que tanto deseaba, que tiene amigos, un novio, y que es claramente una celebridad explotada por los programas de chimentos. Sobre eso gira la trama: lo difícil que es llevar una vida normal cuando se es una figura pública, cómo todo el mundo va a opinar acerca de lo que hacés, con quién te juntás y con quién no... y va sacar conclusiones muchas veces erradas, solo en base a las apariencias. Como dije, unos episodios muy lindos, donde Busiek despliega toda su magia.

Los últimos de esta tanda son los numeritos del Silver Agent que, publicados a mediados de 2010, funcionan a modo de epilogo de The Dark Age. Acá se profundiza en los viajes temporales del protagonista, con otra mirada a muchas de las cosas que vemos de fondo en la miniserie.

OSCURA Y BRILLANTE

Y ya que la mencionamos, no queda otra que meternos de lleno en The Dark Age, el proyecto más ambicioso de todo Astro City. Si antes dije que por lo general los arcos largos hacían agua, estas miniseries vienen a hacerme meter las palabras en el culo.

Todo arranca en el especial flip con Arrowsmith, donde se publica un prólogo de la historia que da pie a la primera miniserie, de las cuatro que componen todo el arco. La idea es explorar un poco el pasado de Astro City y cada una de las miniseries tiene la característica de estar ambientada en una estación diferente del año, y en diferentes épocas. De esta manera, el prólogo está ambientado en 1959 y nos presenta a los hermanos Royal y Charles Williams, que son quienes van a llevar adelante el relato. En la primera miniserie estamos en el año ´72, y nos enteramos cómo tras las muerte de sus padres en un incendio producto de lo acontecido en el prólogo, los hermanos tomaron caminos muy distintos en sus vidas:

Charles se hizo policía y Royal, un delincuente de poca monta. Y si bien el relato está sostenido por la historia de los hermanos, lo que se teje de fondo es lo realmente importante porque el Silver Agent es acusado de asesinato, metido preso y condenado a la silla eléctrica. En paralelo también nos enteramos sobre el pasado de la First Family y cómo Rex se suma al grupo.

La segunda mini transcurre en el ´76 y es la mas interesante de las cuatro, ya que (aprovechando que Royal trabaja para uno de los capos mafiosos de la ciudad) nos cuenta el ascenso del Diácono (una suerte de Kingpin de este universo) a rey del hampa. Y es gracias a esto que también descubrimos la identidad del asesino de los padres de los Williams, algo que va a cambiar sus vidas para siempre. También se explora una nueva aparición del Silver Agent posterior a su muerte, producto de los viajes en el tiempo que hizo mientras estaba preso.

La tercera parte está ambientada en el ´82, con los Williams ya a full metidos en tratar de capturar al asesino de sus padres, lo que los llevó a trabajar para E.A.G.L.E. e infiltrarse en Pyramid, la mega-organización criminal de la que forma parte este tipo. Mientras tanto, siguen las apariciones del Silver Agent y conocemos más detalles acerca de algunos personajes importantes de Astro City.

En 1984 se desarrolla la última miniserie, en la que los Williams ya se convirtieron casi en superhéroes en su afán de detener a su némesis, lo que los va a llevar incluso a colaborar con el Silver Agent en su aparición en esa época. Al final hay un epilogo ambientado en el presente, donde nos enteramos que todo el relato es parte de una entrevista de un periodista que está escribiendo un libro sobre esos años.

En términos generales, la saga es muy buena, resuelve muchísimas preguntas que uno se hacía sobre el pasado de Astro City e incluso algunas que uno jamás se preguntó. Y la historia de los hermanos Williams es interesante por cómo va mutando. Como ya repetí hasta el hartazgo en las últimas páginas, el principal atractivo de la serie son los puntos de vista. Y lo brillante de esta saga es que, sin modificar las voces que llevan adelante el relato, con el simple paso de los años y las circunstancias de su vida, el mismo evoluciona. No es lo mismo los dos niños fascinados al ver cómo la honor Guard luchaba contra Pyramid en el ´59, que los dos agentes con armaduras tecnológicas que colaboran con el Silver Agent en 1984, y durante todo ese camino, se van notando los matices, la historia se complejiza, los personajes crecen no solo en edad, y uno termina por involucrarse con su historia y necesita saber más. De vuelta, Busiek y Anderson demuestran estar en un nivel altísimo de calidad de producción y nos dan, al menos en términos de sagas largas, la mejor de toda la serie.

LA ERA VERTIGO

La serie se tomaría otro ligero impase, y en 2013 volvería con todo, ahora en el sello Vertigo y nuevamente con regularidad, ya que Busiek parecía haber dejado atrás sus problemas de salud, o al menos andaba lo suficientemente estable como para embarcarse en una nueva serie regular. En esta oportunidad la cosa seria bastante más productiva que nunca y saldrían 52 episodios a lo largo de los cinco años de publicación, un muy buen promedio después de casi dos décadas repletas de altibajos.

La serie, como ya es un clásico, arranca con una historia que nos pone en situación y sirve de puerta de entrada para el que jamás tocó un comic de Astro City. Pero a su vez mete elementos muy reconocibles para el lector de siempre, como el regreso de Ben Pullam, el mismo que protagonizara el nº1 de la primera ongoing, que ahora con sus hijas ya adultas se trata de adaptar a vivir solo y será bastante relevante en los acontecimientos del episodio.
La otra incorporación es Broken Man, un personaje que rompe la cuarta pared para hablarle directo al lector y meterse directo en el meta de la serie, algo que cambia un poco el enfoque y le permite al guionista jugar con otras cosas en los capítulos que decide utilizarlo.
Después, la serie se desenvuelve más o menos como siempre, con algunos arcos largos separados por episodios unitarios, pero esta vuelta con la ventaja a su favor del tiempo transcurrido fuera de campo. Como ya había mencionado, el tiempo en Astro City corre casi a la par que en el nuestro, por lo cual todos estos años de The Dark Age y las historias ambientadas en el pasado, nos dieron lugar a que la ciudad cambiara en un montón de aspectos. Esto no solo dan lugar a nuevos personajes, sino que también altera el statu quo de los ya establecidos, y buena parte de la gracia de esta nueva etapa consiste en explorar estos temas, pero sin dejar de lado las historias de gente común en situaciones poco comunes.
Voy a tratar de ser menos exhaustivo en mi repaso de estos números, porque son demasiados y no quiero que la nota se torne infinita. Aparte, la realidad es que si la serie tiene algún defecto en esta etapa es que se torna un pelín formulaica, y hay mucho capitulo donde se cuenta el origen de tal o cual personaje. Creo que Busiek abusa un poco del recurso y que en algunos casos no hacía falta ir tan a fondo con ese tema. Igual termina muy bien, demasiado arriba, con unos últimos capítulos demoledores, y, como pasa muchas veces, si el final está copado, perdonamos un poco los altibajos, que tampoco son tantos.
Lo primero que sorprende, es la construcción de un plan a largo plazo con el Broken Man, ya que de a poco y mediante apariciones esporádicas, Busiek teje un arco argumental en el cual conoceremos la historia de la encarnación de la música, y sus cambios a lo largo de las décadas, en las que asume distintas identidades superheroicas, como Jazzgirl o el Bouncing Beatnik.

En realidad esto es parte de una conspiración pergeñada por una entidad conocida como el Oubor, de la que terminamos sin saber nada y eso quizás sea lo más flojo de todo: en una serie de 53 números, el guionista se toma tiempo para desarrollar este plot, cebarnos, y al final queda inconcluso, porque si bien nos enteramos de bastantes cosas, incluído quien es el Broken Man, el enfrentamiento (o lo que sea para lo que se está preparando y juntando gente) nunca llega, y eso es un poco frustrante.

La etapa en Vertigo tiene otra ventaja, que es su extensión. Pensemos que en tan solo cinco años, salieron casi la misma cantidad de números que habían salido en los 15 años previos, sumando, miniseries y especiales. Así como mencioné a Pullam, vamos a ver el regreso y desarrollo de muchos personajes de los primeros episodios. Volveremos a saber de Martha y qué pasó con su decisión de quedarse en Shadow Hill hace 20 años. Regresará también Jack in the Box, en unos capítulos centrados en su hijo, ese que estaba apenas en proyecto y hoy ya es una adolescente a punto de terminar la secundaria y decidir qué carrera seguir. Reaparecerá SteelJack, veremos cómo evolucionó la relación entre Samaritan y Winged Victory, que ya son casi una pareja establecida, e incluso por el 20° aniversario de Astro City, Busiek y compañía se permiten volver a visitar los sueños de Samaritan, como en el primer episodio, con una secuela directa que muestra cómo las cosas cambian en 20 años.

Y ya que estamos de aniversarios, para el n°100 (que en realidad es el 41 de esta etapa) nos cuentan la historia del Astro Nauta, el héroe por el que la ciudad lleva su nombre. Y el broche de oro, lo que hace que todo funcione y le perdonemos a Busiek cualquier cosa que no nos había gustado, es que para el n° 50 y en un arco que se extiende hasta el final de la serie, regresa el protagonista del número 1/2, que ahora maneja un grupo de autoayuda para personas que perdieron algún ser querido producto de los enfrentamientos superheroicos. Y sí, ver cómo sigue la vida de Michael Tenicek nos conmueve tanto como la primera vez.

Después, como dije, hay muchos episodios que exploran el pasado de ciertos personajes, tanto nuevos como ya establecidos, y si bien Busiek siempre les encuentra alguna vueltita de tuerca, y los hay mejores y peores, en algún punto la serie se transforma en un compilado de Secret Origins. Eso no es lo que uno espera de Astro City, al menos si venía leyendo lo anterior. Como para ir cerrando, me gustaría destacar, fuera de las que ya mencioné, algunas de las historias que más me gustaron. Ahí creo que las palmas se las lleva la de G-Dog, donde un delincuente, al robarse el medallón que le daba sus poderes a Stormhawk, se fusiona con su perro y empieza una carrera superheroica que le va a cambiar la vida para siempre. Otra gema, y seguimos con las mascotas, es el unitario de Kittyhawk, un gato que recibe superpoderes y resuelve casos sin que nadie se de cuenta, una pequeña gema, muy divertida y bien contada. Los capítulos de la chica que atiende las llamadas de emergencia

de la Honor Guard, también son muy buenos, como funcionan muy bien el de Resistor o el de Mister Manta. Pero si me pongo, la verdad no termino más, porque en cierta medida todo episodio suele tener algo rescatable o alguna vuelta de tuerca que nadie usó antes.
Algo que no puedo dejar de mencionar es que, con la regularidad en la publicación, aparecen un montón de episodios que no están dibujados por Brent Anderson a quien se le complica sobremanera sostener la periodicidad. Así, es reemplazado en varias entregas por otros dibujantes como Jesús Merino, Mike Norton, Rick Leonardi, Joe Infurnari, Graham Nolan y Carmen Carnero, entre otros. Por suerte son casi todos muy dignos y la serie no sufre demasiado por la aparición de algún dibujante funesto, ya que en el peor de los casos dibujan apenas dos números de corrido.

CIUDAD FUTURA

Ahora sí, no me queda más que dedicarle unas líneas al futuro de la serie, que por algún motivo cambió mucho de lo que se esperaba a lo que va a terminar por suceder. Para el momento de la salida del último número en Vertigo (Junio de 2018), Busiek promete un cambio de formato para iniciar una serie de novelas gráficas a partir del año siguiente, con una primera entrega dedicada a narrar el origen del N-Forcer, que nunca vio la luz.
Hoy sabemos que Astro City finalmente regresará con un especial en Marzo del 2022, pero de vuelta en Image, la editorial que la vio nacer. Según parece, este especial se va a centrar en los Jayhawks, pero el guionista jura y perjura que no se olvidó del N-Forcer y su historia será la siguiente en ver la luz. Si a esto le sumamos el proyecto de serie de televisión (que está interrumpido por la pandemia pero parece avanzar a paso firme), estamos en condiciones de afirmar que el futuro se ve bastante promisorio para la serie y que tenemos Astro City para rato.

CIUDADANOS ILUSTRES

Esta es una lista totalmente parcial y arbitraria de algunos personajes destacados que han operado en la ciudad a lo largo de su historia.

SAMARITAN

Debut superheroico: 28 de Enero de 1986
Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 3, 5, 6
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 19, 20, 22
9-11 - The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories to Remember
Astro City: Local Heroes #1, 3
Astro City: Samaritan #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Four #4
Astro City: Silver Agent #2
Astro City #1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 26, 27, 28, 31
Un viajero del tiempo enviado del futuro para impedir la explosión del Challenger y de esta manera alterar la línea temporal apocalíptica de la que era originario. Durante su viaje fue imbuido con el "fuego empíreo" que lo dotó de superfuerza, vuelo y otros poderes. A pesar de haber cumplido su misión, continuó su lucha por la humanidad y se transformó en el mejor héroe de todos.

WINGED VICTORY

Debut superheroico: 1989

Apariciones (en orden de publicación): Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #4, 6
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 6, 8, 9, 14, 19, 20
9-11 - The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories to Remember
Astro City #1,2, 3, 7, 8, 9, 10, 15, 25, 26, 27, 28, 31
Esta guerrera, que representa a las mujeres y su lucha, está entre los héroes más controvertidos de Astro City. Recibió sus poderes del concilio de Nike, un grupo místico conformado por una innumerable cantidad de mujeres de diferentes etnias y edades de todo el mundo. Además de sus actividades heroicas, maneja una red de refugios para mujeres víctimas de abuso, donde les enseñan defensa personal y a volver a tomar el control de sus vidas.

JACK-IN-THE-BOX

Debut superheroico: 16 de Junio de 1964

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 # 3, 5
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 4, 6, 8, 10, 11, 12, 14
Astro City: Local Heroes #1, 4
Astro City: The Dark Age Book One #1, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Two # 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Three #1, 2
Astro City #12, 13, 15, 24, 35, 36
Tres personas a lo largo de la historia se enfundaron el traje de payaso. Jack Johnson fue el primero, al enterarse que sus diseños de juguetes habían sido vendidos como armas por la empresa para la que trabajaba. Su hijo Zachary tomó el manto cuando descubrió los diarios de su padre algunos años después de su desaparición; y finalmente Roscoe James asumió la identidad bajo la tutela de Zach, cuando este decidió retirarse a raíz del nacimiento de su hijo Ike.

THE CONFESSOR

Debut superheroico: algún momento de la década del ´50.

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #4, 5, 6, 7, 8, 9
Astro City: Local Heroes #1
Astro City #1, 7, 8, 9, 10, 12
Un cura del siglo XIX que fue convertido en vampiro, decidió asumir la identidad del Confessor tras años de torturarse a sí mismo y como manera de expiar sus pecados. Se lo consideró una leyenda urbana, hasta que en 1997 dio su vida para salvar a la ciudad. Desde entonces el manto fue tomado Brian Kinney, que hasta entonces era su compañero Altar Boy.

THE HANGED MAN

Debut superheroico: 1748

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #4
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 6, 9
Astro City #13, 39
Poco se conoce sobre el origen del protector de Shadow Hill, salvo que a lo largo de los años ha utilizado diferentes cuerpos para contener su poder y que ha protegido a su comunidad por más de un siglo.

CLEOPATRA

Debut superheroico: 1959

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 2, 6
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 6, 7, 9, 13, 14, 16,19, 20, 22
Astro City: Local Heroes #1, 3, 4

Astro City: The Flip Book
Astro City: The Dark Age Book One #4
Astro City: The Dark Age Book Two #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Three #1, 4
Astro City #1, 2, 3, 6, 17, 25, 27
Hay por lo menos dos heroínas que utilizaron el nombre de Cleopatra, y ambas utilizaban un cetro que les daba poderes. La primera que debutó a finales de los ´50 era una rubia menudita, mientras que la actual es una poderosa mujer negra.

CRACKERJACK

Debut superheroico: 1991

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #5, 6
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 4, 5, 6, 21
Astro City: Local Heroes #1
Astro City #1, 12, 18, 19, 20, 21
Un tanto insoportable y pagado de sí mismo, Crackerjack, no es muy respetado dentro de la comunidad supeheroica por atribuirse méritos que le son ajenos en su necesidad por llamar la atención. Así y todo, es un héroe con un aporte invaluable en todos sus años de carrera, hasta sufrir una lesión incapacitante por parte del villano Gormenghast.

QUARREL

Debut superheroíco: 1982

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 3, 5, 6
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 4, 5, 6, 7, 9, 15, 19, 22
Astro City: Local Heroes #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Three #1, 4
Astro City: The Dark Age Book Four #3, 4
Jessica Darlene Taggart es la hija de un supervillano que utilizó los inventos de su padre para construirse una identidad superheroica, en busca de la redención y de hacerse un nombre por sí misma. Se retiró de la vida heroica para cuidar a Crackerjack tras su lesión.

THE N-FORCER

Debut superheroico: 1959

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 2, 6
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 5, 6, 7, 9, 13, 14, 16, 19, 20, 22
Astro City: Local Heroes #1, 3, 4
Astro City: The Flip Book
Astro City: The Dark Age Book One #1, 2, 4
Astro City: The Dark Age Book Two #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Three #2, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Four #3
Astro City: Silver Agent #2
Astro City #1, 2
Uno de los miembros originales de la Honor Guard, siempre ha estado activo a lo largo de sus muchas encarnaciones desde finales de los ´50. Con una armadura que parece transformar su cuerpo en energía, este héroe siempre combatió el crimen con el patrocinio de la corporación N.R.-gistics.

BEAUTIE

Debut superheroico: 9 de septiembre de 1969

Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 6
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 5, 6, 7, 9, 19, 20
Astro City: Local Heroes #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Three #2, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Four #3, 4
Astro City #2, 25, 27
Una muñeca de tamaño natural con superfuerza, creada por la hija de un supervillano como manera de probarse a sí misma frente su padre. Pero la heroína ignora su origen y lo olvida cada vez que trata de investigarlo.

THE GENTLEMAN

Debut superheroico: 1942

Apariciones (en orden de publicación): Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 9, 13, 20
Astro City: The Dark Age Book One #4
Astro City: The Dark Age Book Two #4
Astro City: Silver Agent #2
Astro City #2, 26, 27, 43
Este héroe inmaculado, que parece no envejecer, es en realidad una proyeccion corpórea creada por Tillie Armstrong, una niña con grandes poderes que al ver morir a su padre salvando gente de un ataque, creó esta versión idílica suya para combatir el crimen.

AMERICAN CHIBI

Debut superheroico: 2012

Apariciones (en orden de publicación):
Astro City #1, 15, 26, 27
Un personaje Chibi de animé de tamaño real que lucha contra el crimen. Esta heroína es en realidad un personaje ficticio traído a la

vida por Marguerite Li, una diseñadora de videojuegos que por motivos desconocidos puede materializar sus sueños y pesadillas de manera inconsciente.

THE BROKEN MAN

Debut superheroico: ?
Apariciones (en orden de publicación):
Astro City #1, 5, 6, 16, 37

Este personaje tiene la capacidad de romper la cuarta pared e interactuar de manera directa con el lector. Según parece, se trata de la última encarnación del espíritu de la música, que en algún momento le diera poderes a héroes como Glamorax, Bouncing Beatnick, Halcyon Hippie y Zootsuit, pero no hay ninguna certeza al respecto.

SILVER AGENT

Debut superheroico: 1956
Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #2
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #13, 14, 16, 19
Astro City: Local Heroes #4
Astro City: The Flip Book
Astro City: The Dark Age Book One #1, 2, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Two #3, 4
Astro City: The Dark Age Book Three #1, 2, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Four #1, 2, 3, 4
Astro City: Silver Agent #1, 2
Astro City #35

Este héroe representa los mejores valores del ser humano y -armado con tan solo sus propias habilidades físicas- combatió el crimen de manera ininterrumpida hasta 1973, cuando fue injustamente condenado a la silla eléctrica, motivo por el cual hay una estatua en su honor que resalta la frase "Por nuestra vergüenza eterna".

THE HONOR GUARD

Debut superheroico: 1959
Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #1, 2, 6
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 5, 6, 7, 9, 13, 16, 19, 20, 22
Astro City: Local Heroes #1
Astro City: The Flip Book
Astro City: The Dark Age Book One #1, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Two #1
Astro City: Beautie #1
Astro City: The Dark Age Book Three #2, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Four #3, 4
Astro City: Silver Agent #2
Astro City #2, 3, 17, 19, 20, 24, 25, 27, 28, 31

Fundada por Max O'Millions, la Honor Guard es la alianza de héroes más prominente del planeta. Su primera formación estaba compuesta por Starwoman, Leopardman y Kitkat, el Bouncing Beatnik y los N-Forcer y Cleopatra originales. A lo largo de los años muchos héroes se han sumado a sus filas, como Mermaid, Samaritan, MPH, Beautie, Mirage, Starfighter y otros.

THE FIRST FAMILY

Debut superheroico: 1950
Apariciones (en orden de publicación):
Kurt Busiek's Astro City Vol.1 #4, 6
Wizard Presents: Kurt Busiek's Astro City #1/2
Kurt Busiek's Astro City Vol.2 #1, 2, 3, 6, 9, 20
Astro City: Local Heroes #4
Astro City: The Dark Age Book One #1, 2, 3, 4
Astro City: Samaritan #1
Astro City: The Dark Age Book Two #1, 3, 4
Astro City: The Dark Age Book Three #1, 3, 4
Astro City: Astra Special #1, 2
Astro City: The Dark Age Book Four #3
Astro City: Silver Agent #2
Astro City #15, 23, 26, 29, 30

El grupo multigeneracional fundado por el Dr. Augustus Furst y su hermano Julius, a lo largo de los años ha ido incorporando a sus filas a otros miembros de la familia, como sus hijos adoptivos Nick y Natalie, o Rex Zorus, el hijo de Madame Majestix (una conocida enemiga del grupo) que decidio unírseles y casarse con la hija del Dr. Furst. De esta unión nacio Astra, y más tarde se sumarian al equipo Sasha y Karl, los hijos de Nick y Darcy Conroy.■

Los archivos de Dora

POR GONZALO RUIZ

Patoruzú, Mafalda, Clemente, Inodoro Pereyra, El Eternauta, Nippur de Lagash, Sherlock Time, El Loco Chávez, Animal Urbano, Elvisman... Hubo momentos donde la historieta argentina estuvo poblada de personajes identificables, algo que hoy parece lejano. ¿Significa algo esto? ¿Le cambia algo a la historieta producida a nivel nacional en el Siglo XXI no depender de una figura vistosa, reconocible, protagonista de diversas aventuras a lo largo de un tiempo prolongado? Sin importar el género que sea o en qué año fueron publicados por primera vez, hoy las historias están pensadas más para que el "Continuará" sea un simple "Fin" y no mucho más. ¿Está mal esto? No necesariamente, quizás las cuestiones econó-

micas hacen que las condiciones no estén dadas para que un personaje pueda subsistir en un diario, una revista antológica (digital o física) o en álbumes de publicación digamos anual. Pero ustedes saben bien: la excepción hace la regla, ya que desde el año 2007 (al momento de escribir esto son 14 años), desde el nº 13 de la segunda etapa de la revista Fierro, seguimos a Dora Bardavid en su recorrida por el mundo en busca de nazis.

Toda criatura tiene un padre, y en este caso el progenitor de Dora es Ignacio Rodríguez Minaverry, quien –siguiendo con las analogías parentales– fue hijo (artísticamente hablando) de la Comiqueando, que en 1992 publicó su ópera prima El Regreso de Dalgar. Este comic, uno de los primeros intentos de publicar el siempre polémico manga argentino, fue un sonado fracaso, pero Minaverry no cortó sus vínculos con la revista, y entre Noviembre del '99 y Julio del 2000 (cinco revistas en total), publicó su tira Niño Zorro. Tras este prontuario breve, este alumno de Luis Scafati y Pablo Sapia tomó diversos trabajos de ilustración e historietas. En 2003 comienza a tomar forma una idea, pero que no es como la que conocemos hoy. La primera versión de Dora transcurría durante el año 1967 y la protagonista era una suerte de femme fatale del MOSSAD. Tras unas primigenias 16 páginas, Minaverry descarta esta versión temprana de Rat-Line (la segunda historia del personaje) y diseña otra más. Otras seis páginas descartadas, barajar y dar de nuevo: la Dora archivista. Y después de pensar distintas épocas, se llegó a la versión que hoy todos conocemos.

Aún así, la saga de Dora no es, en un sentido estricto y convencional, una serie aventurera de una mujer que combate a las fuerzas fascistas que diezmaron Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Por momentos, la intriga "detectivesca" toma un segundo plano y la historia se convierte en algo más intimista, con un foco introspectivo sobre los personajes. ¿Pueden convivir, entonces, la persecución y el slice of life en un mismo libro? ¿Hay espacio para un despertar homosexual mientras un personaje descubre su identidad, en un momento de paralelismo absoluto con la búsqueda de "Memoria, verdad y justicia" de nuestros desaparecidos? Dora es mucho más que "una de espionaje" o "una de nazis". Es una obra excesivamente humana, íntegra, que no comenzó con una adolescente lesbiana de origen marroquí.

¿Es Dora "una de nazis"? Probablemente sea la conjetura que más se menciona al hablar de esta saga. Las posibilidades de la comunicación digital hicieron que una computadora ubicada en Almagro y otra en Flores pudieran dialogar entre sí, logrando que el artista mismo responda algunas preguntas que, por supuesto, están para enriquecer el diálogo entre este texto basado en la lectura, análisis y observación, y la más pura visión artística:

"Yo también cuando hablo de Dora digo que es una cazadora de Nazis, porque los cazadores de nazis reales fueron más parecidos a ella que al estereotipo del comando de espías que se popularizó después del caso Eichmann. En la historia

de Dora, incluso, el espionaje aparece como un elemento opuesto al trabajo de Dora. Siempre el espionaje representa espacios de moralidad ambigua, nada que ver con la idea ingenua que tiene Dora al principio de la historia. El personaje de Tom Crane, que cada tanto vuelve a aparecer, ideológicamente representa todo lo contrario de lo que representa Dora. Es lo más parecido a un antagonista, después de los nazis, claro."

- Siempre que se habla de espionaje uno piensa en persecuciones, tiros, pero vos optás un seguimiento más silencioso y lento, que involucra archivismo, ¿por qué este enfoque, te resultaba más novedoso?

- La primera respuesta que se me ocurre es que me gustan mucho los archivos, y de ahí salió la

la idea para esa primera historia de Dora. La segunda es que un archivo es un ambiente claustrofóbico y oscuro, lo cual enmarca a la perfección el espacio mental de la protagonista en ese momento. Y la tercera es que como decía más arriba, es una manera más fiel de representar cómo se dio la búsqueda de criminales nazis.

- ¿Hay algún desafío en hacer una historieta de espionaje?

- En realidad no es tan de espionaje, cada tanto lo es, sobre todo en Rat-Line y en el último capítulo de Amsel, Vogel, Hahn, que es lo más cercano que va a haber. Es también como un momento en que Dora se ve obligada a decidir sobre la marcha para la historia. Porque el resto de las historias, ella va llevando la trama pero de otra manera, siempre un poco más pasiva. La historia de Dora la empecé planteándome eso, "no habían muchas historietas de espionaje" y estaría bueno hacer una, y después bueno se fue convirtiendo en otras cosas.

LOS FANTASMAS DE MI VIDA: 20.874/RAT-LINE

Berlín, 1959. Con estas coordenadas espacio-temporales comienza esta saga. Catorce años atrás había concluído la Segunda Guerra Mundial que destruyó a buena parte de Europa, Alemania inclusive, que además estaba en el ojo de la tormenta por ser el catalizador del conflicto. A pesar de estar dividido por un muro, el país trataba de prosperar y, de algún modo, hacerse cargo del desastre, aunque no todos tiraban para el mismo lado con respecto a esto último. Esta ciudad, envuelta en un halo de oscuridad que parece tardar en exorcizarse es el escenario que tenemos para conocer a Dora Bardavid, una joven de 16 años que trabaja en el Berlin Document Center, archivo que estaba a cargo del Departamento de Estado de los Estados Unidos.

Berlín, una ciudad tomada por soldados gringos y por fantasmas del nazismo. El bando victorioso, casi invasor, tiene una misión: preparar un archivo con toda la documentación nazi recopilada tras la caída y suicidio de Hitler. De primera ma-

no, Dora toma un contacto violentamente real con la desgracia fascista que azotó a Europa, difícil labor para adolescente cuyo nombre proviene del campo de concentración donde su padre terminó sus días. Esta primera parte serializada entre los números 13 y 19 de Fierro presenta a la primera tanda de personajes importantes que engalanan esta macro-saga. Entre ellos se destaca Lotte, una chica alemana, la primera mejor amiga que le conocemos a Dora y con quien comparte departamento, que será de vital importancia en un par de libros. En paralelo, somos testigos de un lento pero progresivo descubrimiento que le ocurre a nuestra heroína. A Dora la vamos a ver crecer en todo sentido, no solo la acompañamos en el despertar de su (homo)sexualidad, sino en el florecer de lo que va a marcarle el camino durante las próximas historias: su carrera como cazadora de nazis. Una carrera que promete ser larga y frustrante.

Entre los números 23 y 32 de la mítica antología nacional y popular, comienza Rat-Line, la segunda aventura, donde nos mudamos a un nuevo domicilio: Bobigny, municipio de Seine-Saint-Denis, al sur de Francia. Es el año 1961 y Dora trata de vivir como puede, mientras continúa lentamente su proceso de autodescubrimiento que explotaría en el próximo libro. Un momento que Minaverry define como "una transición entre las dos historias, pero es muy importante porque define el escenario de las siguientes historias. Las historias de Dora son bastante internacionales, pero siempre su punto de partida es la banlieue de París".

¿En dónde se ven esas definiciones? Por un lado, cambia por completo el "elenco" de personajes, y Dora obtiene cobijo emocional de la mano de un grupo de ácratas perseguidos dentro de una Francia que aún levanta bastiones del fascismo, entre ellos Odile, otra joven rebelde en las antípodas de Lotte: alguien totalmente comprometida con la causa que defiende. Si París es sinónimo de glamour y luces resplandecientes, Bobigny es el opuesto exacto, un suburbio, una zona de ciudades jardines obreras venidas a menos, un

lugar para tratar de sobrevivir como se pueda, donde el compromiso social de Dora se aferra todavía más a ella, cuando se convierte en traductora para una editorial comunista. Si hay algo que une a estas dos partes actualmente recopiladas en un solo libro por Editorial Común, es que muestran los lados B de ciudades hoy cosmopolitas, pero que en el pasado solamente eran el corazón de la bestia.

Es momento de crecer para Dora. Si bien los momentos más cruciales le llegarían en los próximos dos libros, por algún lado hay que empezar. No hay otra autoridad salvo ella misma, debido a la ausencia de su madre que aún así le pesa dentro de su forma de ser; pero a medida que la ausencia se incrementa, gana terreno su propia libertad. Sí, podemos definir a toda esta historia como una saga de espionaje y nazismo, pero la realidad es que por el momento es más grande el sentimiento de un "coming of age" realizado en un contexto histórico bastante complicado. ¿Cómo es crecer mientras guardás celosamente información sobre el lugar donde murió tu papá, probablemente gaseado después de ser vejado de forma interminable? ¿Cómo puede uno pensar en una vida sentimental mientras cruza el océano para buscar a un nazi? La sensibilidad de Minaverry es, probablemente, lo mejor de esta obra. Y todavía falta.

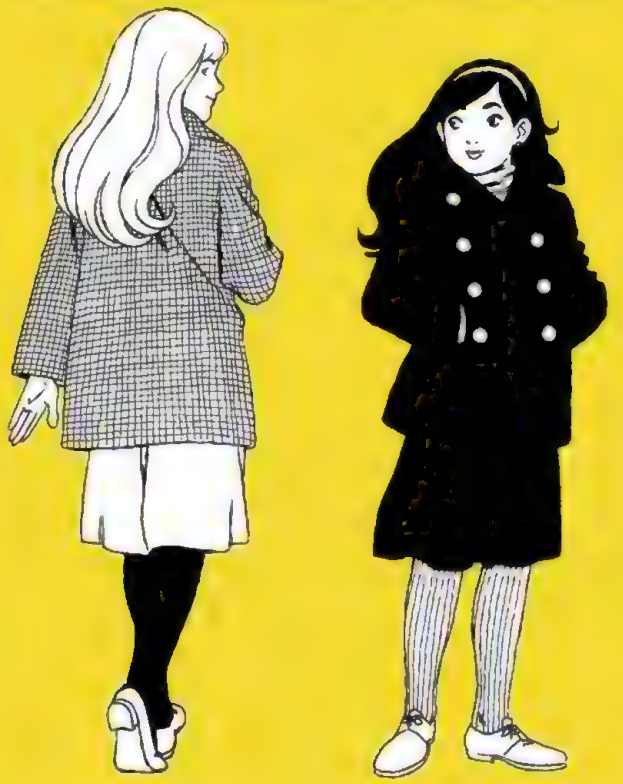
Esta historia llega a su cúspide cuando Dora visita la provincia de Buenos Aires con una misión especial: perseguir a Otto Graf, pieza clave para dar con el mismísimo Ángel de la Muerte, Josef Mengele. ¿Era inevitable tocar uno de los tropos más tenidos en cuenta al momento de hablar de nazis post-Segunda Guerra Mundial? "Cuando empecé la primera versión de Rat-Line en 2004 - dice Mi-

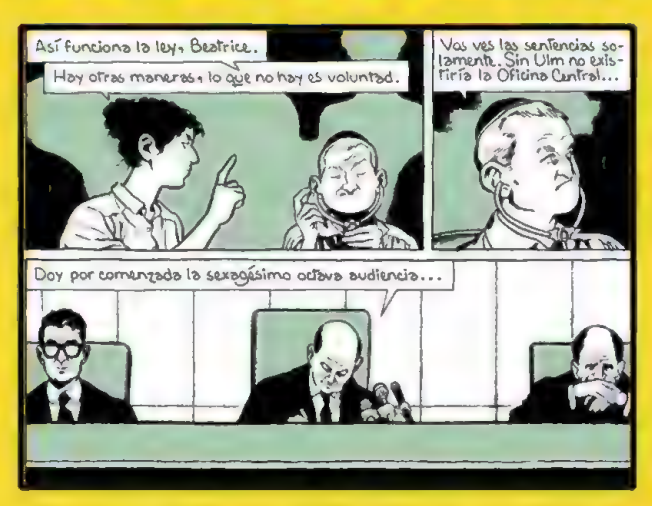
naverry - tenía esa idea básica y pelotuda de los nazis escondidos en Latinoamérica, planeando el 4° Reich (hay que decir que los libros que se conseguían en esa época dejaban mucho que desear, básicamente era un cóctel explosivo de Uki Goñi y Jorge Camarasa, no conocía el trabajo esclarecedor de la gente de la CEANA en esa época). Para la segunda versión, de 2010 creo, ya tenía una idea más elaborada de la huída de los nazis: la mayoría se quedó en Alemania sin ser alcanzados por la justicia, y las rutas de escape llegaban a muchos otros destinos aparte de Latinoamérica. Las historias que siguen van a representar esa complejidad. El mejor ejemplo de la complejidad y extrañeza de la Segunda Guerra y su posguerra es el capítulo finlandés en Amsel, Vogel, Hahn."

Comienzan, al fin, las actividades de espionaje. Un raid de tensión a lo largo del pueblo bonaerense de Vivar. Y Dora choca por primera vez con un concepto talismánico que más vamos a ver a partir de ahora: la frustración. De golpe, atrapar nazis no solo no es fácil, sino que encima es absurdamente burocrático.

UN TARDÍO INTERLUDIO: BEIT MISHPAT

La última historia de Dora, hasta el momento, fue publicada entre 2020 y 2021, actualmente recopilada en un libro de tirada limitada por Hotel de las Ideas. Pero cronológicamente hablando se





ubica antes del segundo libro. Esta pequeña obra de 70 páginas sintetiza de manera perfecta la ingratitud mencionada antes, desde el punto de vista de los personajes ya conocidos y prontos a conocer, mientras observan como un testigo en el juicio a Adolf Eichmann se desmaya. Qué tiene de paradigmático la captura y enjuiciamiento del criminal de guerra lo explica Ignacio:

"Hay un tema muy interesante con los cazadores de nazis. Los cazadores en serio son más parecidos a Beatrice Roubini que a Zvi, el espía israelí que aparece en Rat-Line. O sea, la ficción llevó a construir un personaje del cazador de nazis que es completamente irreal, y eso tiene mucho que ver con la Operación Garibaldi, el secuestro de Adolf Eichmann, que fue una operación individual que se hizo una única vez. Ninguna otra búsqueda de algún nazi fue así. De hecho, el MOSSAD, después de lograr el golpe de efecto de agarrarlo a Eichmann y juzgarlo, se dedicó a otras cosas. En realidad, los cazadores de nazis eran gente que se ponían a revolver archivos, laburaban mucho y trataban de llevarlos a juicio. Después tenías casos más mediáticos y que eran fenomenales como los Klarsfeld (Beate y Serge) que casi como que inventaron el escrache, porque en un momento era muy difícil llevar los nazis a juicio. Los tipos iban y les hacían emboscadas, los filmaban y casi que los obligaban a confesar que eran nazis, se hacían pasar por periodistas y les hacían operaciones a los viejitos que se tapaban y salían corriendo. Pero quedaban en evidencia, y ese es otro tipo de cazador de nazis, pero también ellos se dedicaban bastante, aparte de hacer cosas así de efectos, como cuando Beate fue a Bolivia y se encadenó para protestar en contra de Klaus Barbie. Aparte de hacer eso, también llevaban a cabo acciones judiciales que terminaron por encarcelar a algunos, pero siempre la vía más realista es la judicial. Entonces, por un lado es divertido hacer el tema de la búsqueda de Mengele y

eso, pero la realidad es que Mengele terminó libre y otros que no eran tan famosos y cuyas búsquedas no fueron tan mediáticas, terminaron presos. Entonces en un momento quise cambiar el foco de la cacería de nazis a algo más realista".

HISTORIAS MÍNIMAS: EL AÑO PRÓXIMO EN BOBIGNY

La última historia en ser serializada en las páginas de Fierro (publicada entre los números 41 y 50, luego republicada también por Común) abandona por completo la cuestión del espionaje y nazismo para centrarse exclusivamente en los personajes, algo que Minaverry confiesa, le faltaba dentro de las primeras dos partes: "A partir del segundo libro tenía esa idea de empezar a hablar más de los personajes. A mí me interesa y me divierte profundizar en sus historias, incluso la de personajes que aparecen poquísimo. Agarrarlos y traerlos para adelante es una cosa que me gusta mucho, no me gustan los "secundarios secundarios"".

Hay un cambio radical en comparación al primer libro, porque ya no hablas de los nazis en sí, sino de las consecuencias del fascismo en el resto de Europa post- Segunda Guerra Mundial. ¿por qué ese enfoque?

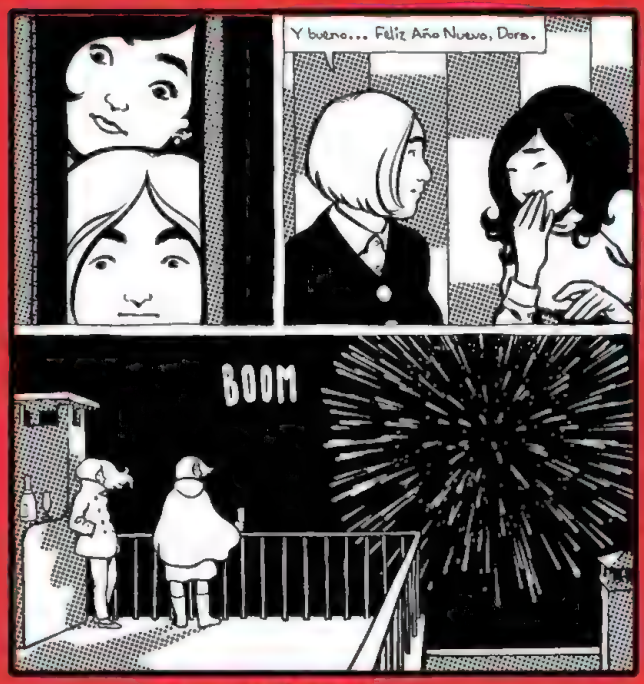
Creo que en ese momento era lo que más me interesaba contar, no tenía un plan muy definido, ahora tengo más en claro el rumbo que va a seguir la historia general. Sí tenía en claro en ese momento que quería definir más a los personajes, y de hecho, bastante de su caracterización es heredada de El año próximo en Bobigny.

En esta parte de la historia, la trama principal se detiene por completo. Es momento de profundizar y tridimensionalizar a los protagonistas de la "parte francesa" de la saga. Porque sí, estamos en pleno combate contra los fantasmas de Hitler y del fascismo europeo, pero en plena adolescencia ¿Hay solamente lugar para la radicalización o podemos permitirnos enamorarnos y/o descubrirnos? El año próximo en Bobigny es eso, un libro dedicado a saber cómo son y cómo piensan cada uno de ellos en su intimidad; sin darnos cuenta, es un libro que avanza demasiado a nivel humano. Para el autor, los momentos más impactantes "tienen más que ver con los procesos internos de los personajes o sus dilemas morales."

Dentro de la labor del descubrimiento, hay también un fuerte manifiesto sobre la identidad, centrado sobre las tres mujeres: nuestra Dora, Odile Joubert y el nuevo personaje: Geneviève Junot.

De hecho, el libro está dividido en lo que podríamos considerar capítulos donde cada una de ellas tres son las narradoras que llevan el hilo, mientras muestran qué les pasa por la cabeza. Una muestra de intimidad bien plasmada en cómo viven sus propias vidas con sus propios conflictos. Odile, la más radicalizada de todas, comprometida con la causa de los argelinos que habitan la zona sur de Francia, perseguidos y torturados por la policía (los "flics"), encuentra su fuerte conflicto con el amor y sus sentimientos por Didouche. Dora da muestra definitiva de su lesbianismo dentro de un marco de total prejuicio y marginalización del que ella misma es parte por ignorancia o falta de contención, mientras por primera vez, le llega la oportunidad de convertirse en una "cazadora de nazis oficial". Hay también una ruptura del cascarón que la envuelve, de golpe el fin de la inocencia que también se presumía en pequeños flashes (un padre muerto y una madre ausente) y que también se re-confirma, cuando se encuentra sola en un mundo no solo adulto sino también sombrío. Y en el medio, Geneviève, el interés romántico de Dora, bipolar figura que oscila entre catalizadora de los momentos más divertidos y relajados, así como también el ancla que necesita nuestra heroína para poder completar su proceso de maduración. Alguien que está en búsqueda de su propia identidad, también acosada por el fascismo debido a su sangre gitana.

La soledad y cómo afrontarla es el eje principal del segundo libro. Es como si de repente, cada uno de los actores de esta gran obra cayeran en la cuenta de su adolescencia y de la cantidad de cosas que les falta saber, un verdadero baño de realidad más



allá de sus compromisos sociales. Uno no crece solo por armar un archivo personal sobre el nazismo y sus perpetradores, hace falta saber quién es quién. Probablemente uno de los puntos más emotivos de la serie y que funciona como preámbulo a uno de los más fuertes.

MEMORIA, VERDAD Y JUSTICIA: MALENKI SUKOLE

Tras el éxito dentro de la revista Fierro, Minaverry pasa a continuar la historia de Dora para la editorial francesa L'Agrume, quiénes ya habían publicado las primeras dos partes, para encargarle directamente al autor la continuación. Así es como en 2017 (un año después saldría en Argentina, a través de Hotel de las Ideas en conjunto con La Maroma) aparece Malenki Sukole, tal vez el libro de mayor conexión con nuestra propia historia. Siempre se habla, medio en broma medio en serio, de la conexión con el nazismo y la Argentina peronista, pero el lazo que figura Minaverry tiene relación con la apropiación de bebés, y la posterior búsqueda de identidad, el martirio más grande que nos persigue tras la última dictadura cívico-militar de 1976, una herida que no termina de sanar. "Cuando me enteré - cuenta Minaverry - leyendo el libro El trauma alemán de Gitta Sereny, de que los nazis también habían robado bebés, obviamente me interesó hacer una historia sobre eso teniendo en cuenta nuestra experiencia con ese tema. Me pareció curioso encontrar esa coincidencia, porque nuestra dictadura no tuvo una inspiración ideológica en el nazismo sino en las teorías contrarrevolucionarias francesas y yankis. Curioso pero no sorprendente."

Comienza la carrera de Dora contra los últimos estertores del nazismo, en su nueva labor que consiste en entrevistar a las víctimas de este terrorífico régimen, de la mano de la abogada Beatrice Roubini, presentada al final del segundo libro. Lo que hacen falta son testimonios que sirvan para enjuiciar a los jerarcas. Una pequeña parte del libro está más enfocada en la paciencia con la que tienen que obrar los abogados contra los arreglos extrajudiciales que permiten a los nazis salir impunes.

-Vemos en carne propia lo que Dora "se entera" al final del libro anterior, que la cacería de nazis puede ser un proceso aburrido y lento, y acá te metés con los juicios donde las penas o eran muy reducidas o simplemente se absolvía de culpa al acusado.

-Todo sirve para mostrar que la cacería de nazis era un asunto complicado y frustrante. El ejemplo que siempre se toma para romantizar este tema y convertirlo en algo épico es el secuestro de Eichmann (se podría decir que el caso Eichmann le hizo muchísimo mal a la ficción sobre cazadores de nazis, ja). No se suele tomar en cuenta que para que un comando del Mossad llegara a nuestro país a llevarse a Eichmann, antes el fiscal alemán Fritz Bauer tuvo que ir en contra del sistema legal alemán e incluso llegar a cometer traición para hacer llegar esa información a Israel. Y todo eso, desde el punto de vista de la ficción, puede ser muy aburrido.

Cada gesto, cada comentario sin embargo, sirve para cimentar lo que vendrá a continuación, y ya en el próximo libro tendremos más sobre frustraciones e investigaciones. Pero ahora el tópico es la identidad, y nuevamente se refleja de distintas formas, principalmente en lo que sucede con Lotte y su verdadero origen polaco:

-¿Tuviste algún tipo de inspiración más autóctona en cómo fue el comportamiento de Lotte durante su "descubrimiento"?

-No me gusta hacer paralelos entre los nazis y otras cosas, pero sí, para escribir todo el viaje anímico de Lotte me basé en varios testimonios de nietos recuperados (especialmente en el de Ángela Urondo Raboy), porque no quedó mucha literatura testimonial sobre los bebés polacos robados

DISEÑAR A DORA

por Ignacio Minaverry

En general, salvo los títulos de los capítulos y esas cosas más de diseño gráfico, hago todas las tipografías a mano, desde la letra de los globitos hasta los carteles y afiches que aparecen en la historieta. La tipografía de máquina es de máquina de escribir en serio, escaneada. Cuando pongo tipografías de computadora me gusta usar fuentes que existían en aquellos años, como en el libro 4 que es en el '64, cuando se empezó a poner de moda la Helvetica, todo el libro está hecho con Helvetica.

Para los documentos, trato de encontrarlos en internet en definición más o menos alta y los contrasto y arreglo en el Photoshop para pegarlos en la página. Si no encuentro fotos buenas, las recreo. Uso fotos también para las escenas que son tipo collage, todo contrastado para que quede bien blanco y negro.

Los documentos existen, lo que por lo general hago es cambiar la información de gente real por la de los personajes (eso se ve bien en las carátulas de Amsel, Vogel, Hahn). En lo que tiene que ver con documentos trato de no inventar nada, porque en cierta forma son la columna vertebral de la historia.

(por lo menos en un idioma que pueda leer). No hubo allá alguna organización análoga a Abuelas, y muchos de ellos nunca recuperaron su identidad.

¿Qué pasa por la cabeza de alguien que siente que vivió una mentira por mucho tiempo, donde aquellas pesadillas inconexas eran, en realidad, pequeñas señales que trataban de avisar algo? Obviamente la protagonista absoluta es Lotte, que también pega un cambio radical: deja de ser esa joven adulta no ignorante de lo que pasó en su Alemania "natal" (o por adopción) pero sí despreocupada. Ahora entiende que su lugar en el mundo es uno muy complejo, donde sin saberlo, en otra zona de Europa la espera su verdadero origen. Un talismán, el "malenki sukole", una canción de cuna que funciona como puente onírico entre estas dos Lotte (o más bien entre "Lotte" y Nina, su verdadero nombre).

También está el sentido de pertenencia posado en Klaus, su marido, un alemán que vive a la sombra de su padre, un colaboracionista nazi, a través de su empresa constructora. Negociados que le permitieron seguir con su vida sin molestar a nadie. "Silencio es salud". Klaus mismo lo deja plasmado en una escena, al decir "me siento el malo de la película", como si el mero hecho de ser un laburante dentro de la nómina paterna lo convirtiera en un nazi. ¿El alemán es nazi por cuestión sanguínea? Otro trabajo de identidad a realizar, menos importante, pero que muestra la importancia que Minaverry le da a sus personajes secundarios. Todos, de una manera u otra, son víctimas de las atrocidades cometidas por Hitler.

Nuevamente la trama se dedica a avanzar con pasos de bebé para terminar el proceso evolutivo con los personajes. Le faltaba crecer a Lotte nomás, que llega a este punto de la historia con un baldazo de agua fría, pero que sirve para ponerla "al día" al igual que los demás. El fin de la inocencia les llega a todos, de un modo u otro.

DE TODOS MODOS Y DÓNDE SEA: AMSEL, VOGEL, HAHN

-Acá vuelve "la acción" en cierta forma, porque es Dora viajando por Europa en busca de algunas figuras poco importantes del nazismo pero que podrían servir para señalar a figuras más grandes ¿Esta elección es para demostrar lo "frustrante" de este trabajo?

-Sí, es por eso, pero además porque para inventar una ficción realista en un contexto histórico no puedo usar figuras importantes. Puedo inventar un Hahn, pero no inventar historias sobre Himmler por ejemplo. Hay un límite a lo que puedo inventar, que siempre es complicado decidir cómo cruzarlo.

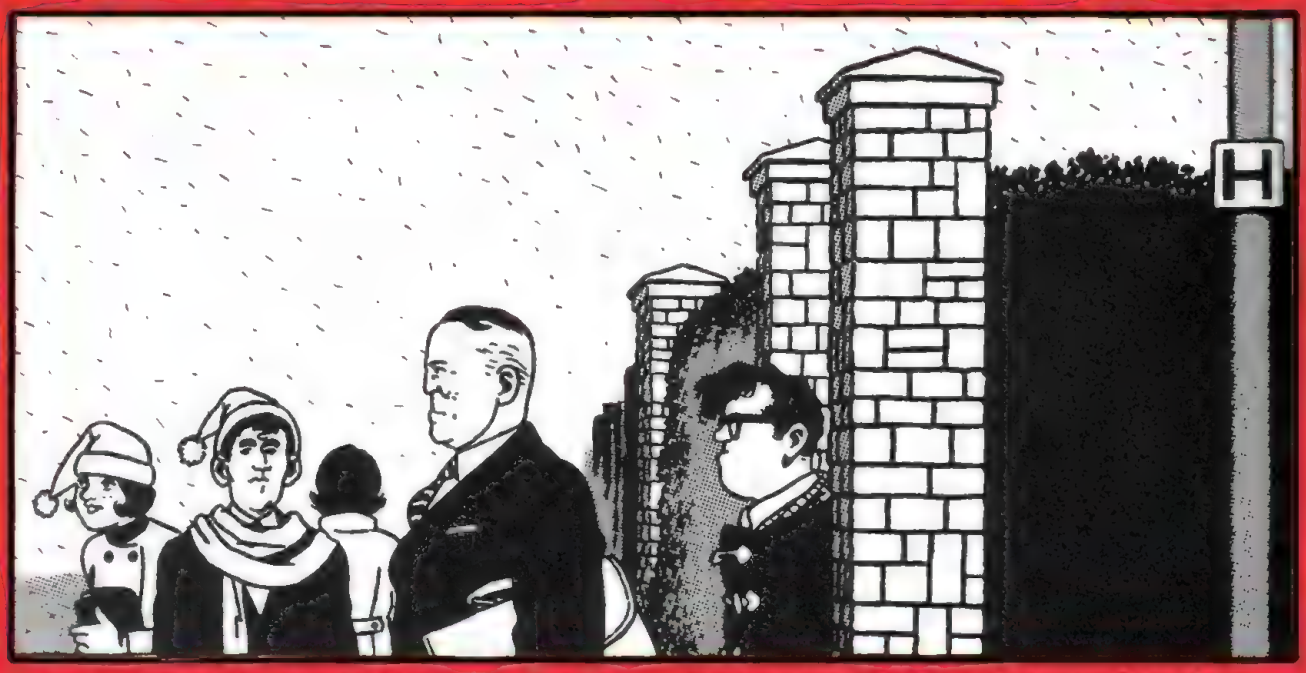
Este es el último libro largo del personaje mientras esperamos la publicación del quinto volúmen, titulado La Ciudad Muda. Fue publicado apenas un año después del anterior y por la misma dupla editorial. Minaverry confiesa que la escritura de Amsel, Vogel, Hahn fue "caótica", que incluyó un capítulo que, originalmente, fue un encargo del Centro Cultural Finlandés de Madrid, España. Con

todos los personajes "crecidos" no solo en edades, se regresa a la persecución de nazis, literalmente hablando. Ya afianzada en la oficina de Beatrice como entrevistadora de víctimas, le toca a Dora recibir un baldazo de agua fría, una mención al pasar: la cacería es un trabajo ingrato y frustrante, un contraste con el optimismo con el que cierra Malenki Sukole: la recuperación de la identidad como única victoria posible, de momento. Los juicios se terminan, los culpables no caen o terminan con condenas absurdas.

¿Qué pasa si no podemos ir por los peces gordos? A buscar a los subordinados: Amsel, Vogel y Hahn, tres nombres propios, tres "pichis" a los que, a intuición de la abogada Roubini, se puede apretar para que confiesen y delaten. Agarrarlos como sea, el leitmotiv. En palabras del autor, ""Agarrarlos" es agarrarlos a la manera de Beatrice, es llevarlos a juicio aunque la justicia sea en muchos casos beneficiosa para los nazis. Ese es el momento en el que Dora se posiciona ideológicamente. Aunque en el futuro su enfoque va a ser un poco más pragmático y heterodoxo que el de Beatrice, las dos están del mismo lado. La posición ideológica antagónica a la de ellas es la de Tom Crane".

Y hacia allá va Dora, para Finlandia, Bélgica y Escocia a lo largo de todo 1964, mientras la fiebre mod y el peplum explotaban en Europa, para dar paso a un momento más pop y menos sombrío, al menos en la fachada. La bestia seguía escondida en las entrañas de los colaboracionistas. Europa funcionaba de manera dual, y sobre esto hay mucho, porque seguimos observando desde distintas ópticas los vestigios que dejó la guerra. En Finlandia, el contacto de Dora, un portuario llamado Leo, es un "arrepentido", un colaboracionista a la fuerza por ser parte del ejército finlandés que tuvo sus lazos con la Wehrmacht. Su relato y el de su mujer exponen con triste perfección cómo se sentían los pueblerinos que simpatizaban con el régimen: gente que dejaba de ver con asco a un hombre de puerto, y ahora sentía orgullo por tener como vecino a un "héroe de guerra" que casi muere por la causa. Hay una fuerte culpa en su interior por haberse callado la boca después de ser testigo de los crímenes de lesa humanidad perpetrados por el ejército alemán. Al final el silencio no es salud, la culpa solamente genera un cáncer que, al igual que Klaus, dispara una incomodidad con su ser, por sentirse tan responsables cuando solamente son pobres explotados.

En Bélgica descubrimos el trato inhumano que recibieron los homosexuales que fueron aprisionados en campos de concentración, un momento que sirve para que Dora pueda decir a "viva voz" cuál es su sentido de pertenencia sexual. Hay que tener en cuenta que en 1964 las cosas no eran fáciles ni mucho menos para confesar ser gays. No solo no existían lugares de contención sino que,



como bien relata Arnold Moser (el contacto belga), eran todavía marginados por los otros prisioneros, además de ser vejados y humillados a través de experimentos. Dora ya no siente "culpa" por ser lesbiana, y este tipo de denuncias le sirven para tomar un poco más de compromiso con su sexualidad.

Finalmente, el Reino Unido es el escenario para un momento 100% "de espionaje", con la segunda aparición en todos estos libros de un agente nazi, algo que no ocurría desde Rat-Line: Kurt Hahn, un subordinado de la Gestapo que vive impune. Y justamente este capítulo trata de la impunidad, y del primer cuestionamiento "moral", tras el regreso de Tom Crane. Minaverry reforma a un personaje menor de los primeros libros, un agente secreto yanki que directamente mata, sin necesidad de un juicio previo, en las antípodas de Roubini y su equipo. ¿Si al final son todos impunes, lo mejor es matar? ¿Qué pasa si la justicia no acompaña? ¿Cuáles son los límites? Todo el crecimiento observado en los dos libros anteriores está para justificar este último capítulo, tal vez el más tenso de la saga completa, el más poderoso y del que tanto se habló justo al artista.

La complejidad de Dora la define no solo la obsesión investigativa en la que Minaverry se introdujo al momento de comenzar la serie, sino también el corazón que posee. La humanidad que expresan sus personajes le imprime un verdadero realismo a la saga, más allá de la documentación usada como collage o de lo verosímil del tópico principal. Compleja porque tampoco queda encasillada como una historieta "de género", sino que pasa por todas las variantes posibles al momento de querer contar algo tan difícil como las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial, además de otras consecuencias, más personales, de pequeños gestos que pueden cambiar por completo a una persona. Si hay una manera de definir a esta saga, es la de una completamente humana. Y después, sí: es una historia sobre la caza de nazis

(Gracias infinitas a Ignacio Minaverry por la paciencia y al profe Facundo Vázquez por la patriada de armar el checklist definitivo de la Fierro, útil para la investigación.) ■

¡Hola a todos, bienvenidos una vez más a la sección en la cual analizamos nuestro maravilloso cebamiento infinito. Esto es

¡LOS COMICS O YO!

por Caba

Hoy volvemos a meternos en el eterno coleccionismo de comics, y en particular hoy hablaremos sobre el "completismo".
El completismo, sin duda conlleva un montón de cosas referidas a las finanzas, problemas de pareja, a la aún mayor necesidad de espacio, a los chistes de los amigos y familiares y el eterno disfrute comiquero.
Analicemos entonces un poco los pros y los contras de emprender semejante tarea que en los países de habla hispana tiene muchas similitudes con "Las 12 pruebas de Asterix".
En el caso tomar la decisión de llevar adelante nuestras lecturas y coleccionismo de comics en modo completista:

1. Sin duda el gasto de dinero va in crescendo constantemente. Lo que nos impulsa a mejorar en nuestros trabajos o mudarnos nuevamente con nuestros padres.

2. Leo todo lo que quiero y o todo lo que puedo o todo lo que tengo a mano en mi casa /depósito. Lamentablemente por esa razón no he podido comprar otra frazada para el nene, que ahora está durmiendo en el balcón.

3. Mi colección crece a pasos agigantados, y me aseguro de tener todo lo que me interesa. ¡Más lo que le interesa a los que supuestamente saben mucho sobre comics!

4. Compro todos los números de esta revista, sin importar absolutamente nada. Consigo todos los comics escritos y/o dibujado por tal o cual autor o equipo creativo.

5. Adquiero todos los volúmenes de todas las colecciones, ya que arman un muy lindo dibujo con los lomos y puedo decir "los tengo todos!", aunque ciertas historias se repitan constantemente.

6. Empiezo a coleccionar esta nueva revista solamente porque recién empieza, y la voy a tener desde el nº1.
-Ejem ejem... muy importante a la hora de impresionar gente a la cual ¡no le importamos!

7. Lo bueno de esta nueva edición que recopila todo lo de Kirby es que es mas grande y se puede apreciar mejor el dibujo y la restauración de color el genial y tiene muchísimo material extra. Lo malo es que obsesivamente hablando, no puedo, ni se me ocurre vender las otras cuatro ediciones que ya tengo de este mismo material. ¡Y a mi mujer le encanta!

8. Lo bueno de comprar todas las colecciones de muñecos de He-Man, es que la diversidad de tamaños y colores dentro de los mismos diseños de los mismos personajes, vehículos (¿¿y packaging??!!) es extremadamente imperceptible. ¡GENIAL! Quiero 2 de cada uno, señor. Para tenerlos dentro y fuera de la caja, ¡que no es lo mismo!

En el caso tomar la decisión de NO disfrutar de nuestra afición en modo completista:

1. El gasto de dinero en comics puede llegar a controlarse... o no!

2. Es probable que quizás pueda llegar leer todo lo que compro, dependiendo de cuanto compre y de cuánto tiempo disponga para ello... y de que me dejen en paz.

3. Mi colección va creciendo moderadamente y soy más selectivo en mis compras. Adquiero solo lo que realmente me gusta... dependiendo de a quién quiero impresionar.

4. Compro únicamente los números o arcos argumentales que me interesan por la temática, por los autores involucrados, o por la aparición de ciertos personajes. O porque son recomendados por vanagloriados divulgadores del tema.

5. Solo compro los fascículos y/o números que contienen material que no poseo, aunque en ese volumen que no compré está el final de la saga que leí hace dos meses, pero tiene cinco números que ya tengo en mi colección. ¡JA! ¡A mí no me cagan!

6. Voy a esperar a escuchar qué opina otra gente que no me conoce ni sabe qué comics me gustan a mí para ver qué números compro y luego quizás me quiera matar porque me encantó la serie y ya no se consiguen los números atrasados o cuestan una pequeña fortuna.

7. -¡Ese material ya lo tengo, a mí no me lo vendés de nuevo! Aunque tenga escaneos de alta resolución de todo el proceso creativo de Kirby al dibujar, ni los guiones originales de Moore con las anotaciones de Gibbons y las charlas de Miller con Will Eisner y el numero jamás publicado con la única y hasta ahora mítica colaboración entre Neil Gaiman y Dave Stevens. ¿Estás loco pibe? ¡¿A quién le interesa eso?!

8. -Yo solo compro los personajes principales, no necesito al resto de los personajes que realmente le daban consistencia a las historias y hacían que fuera un universo rico y diverso. Muñecos que tenían diseños increíbles y me encantaban. ¡Que de chico nunca tuve o tuve pocos y ahora cuestan una fortuna y jamás podré volver a disfrutar... Bhuaaaaaaaaaa! Bhuaaaaa! Snif snif...

Como verán amigos, todo tiene sus pros y sus contras, y todo es válido. Como todos sabemos, los extremos son lo más fácil y lo más catastrófico, fuente inagotable de frustraciones y arrepentimientos. Por mi parte, les cuento que hace rato me di cuenta de que no se puede tener y/ o leer todo. Y que NO todo lo que le gusta a la gente que supuestamente sabe mucho, me gusta a mí. Ni siquiera la mayoría de las recomendaciones que me dio gente que tiene gustos muy parecidos a los míos. Y ese gusto tan particular y personal va variando con el tiempo, según el momento de la vida en que se lea la obra.

Bien, cada cual que lleve esta hermosa afición como le parezca mejor, o como pueda. Como siempre, lo importante es disfrutar y organizarse para que luego no nos arrepintamos, o para no perder el control del hobby. Yo por lo pronto les digo, muchísimas gracias por leerme, muchísimas gracias por su tiempo y chau.

-Vamos, Mario. Vamos que papá te va a comprar una frazada. ¿Te gusta de Spider-Man?! ■

SEGUÍ A CABA EN HABLANDO COMIC, SU CANAL DE YOU TUBE

LA FUSION HACE LA FUERZA

O UNA VISITA AL UNIVERSO AMALGAM

INFORIA

Cuando en la primera mitad de los '90s el mercado del comic de superhéroes se ve doblemente sacudido por la aparición de los especuladores y la explosión de Image, tanto Marvel como DC necesitan pegar manotazos para mantenerse a flote. Y en la desgracia se conocen los amigos, dice el refrán. Para 1996, los genios tras los timones de las dos compañías señeras del género no dudaron un segundo en aunar fuerzas para levantar billetes y pergeñaron lo que el abogado Lionel Hutz podría describir como "el caso de publicidad fraudulenta más inaudito desde La Historia Sin Fin": Marvel vs. DC / DC vs. Marvel. La miniserie que enfrentó a los personajes de ambos universos resultó un fiasco en lo artístico pero un éxito en lo económico. La excusa para el enfrentamiento y la resolución del mismo, las peleas controladas por los guionistas y los efectos de las votadas por el público dieron por resultado una bochornosa desilusión de proporciones cósmicas, omniversales, si se me permite un término vernáculo del género.

Pero, ¿no hay nada rescatable de este penoso intento por sacarles todo el dinero a los incautos lectores coordinado por Mark Gruenwald para Marvel y Mike Carlin para DC? Bueno, la miniserie en sí, arrancó en Marzo de 1996, a razón de una entrega por quincena, pero la pegada vino cuando al final del nº 3, el guionista Ron Marz, en complicidad con Dan Jurgens y Claudio Castellini, hace que las dos entidades que representan a los multiversos de Marvel y DC se fundan en uno solo, un único universo amalgamado y aparecen personajes fusionados de las dos compañías: Dark Claw, Super Soldier, Spider-Boy, Doctor

POR DIEGO ACCORSI

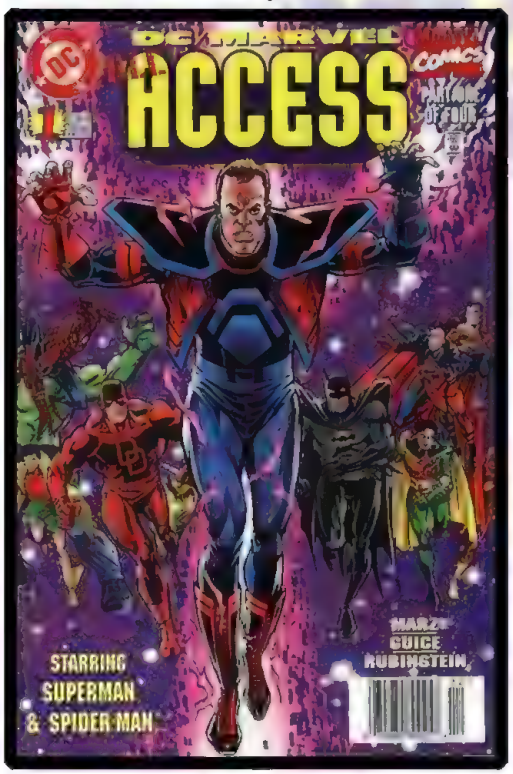
Strangefate y unos cuantos más que veremos más adelante en detalle. La miniserie de las compañías enfrentadas hace un parate y durante dos meses DC y su eterna rival coeditan comics como si fueran de una antigua editorial preexistente llamada Amalgam Comics, con doce one-shots a $1.95 y un nivel artístico general muy por arriba de la media del mercado.

Este nuevo universo refleja las complejidades de Marvel y DC desde la Golden Age al presente, sus retcons, sus reboots, sus macrosagas y una cantidad increíble de personajes fundidos, nuevos personajes con características de dos o más personajes de las dos compañías para darle una frescura y un toque nerd a doce revistas de una calidad artística muy superior a la miniserie original (ver más abajo PRIMERA CAMANDA). En el número final de la miniserie, el Living Tribunal y el Spectre, con ayuda de Access, el héroe propiedad de las dos compañías, separan nuevamente a los dos universos y Amalgam deja de existir. Los 'Hermanos' están nuevamente distanciados y el único que recuerda la fugaz existencia del universo amalgamado es Axel Asher (Access), pero ya no tienen sentido las peleas y todo se acaba ahí. A pesar de esto, la patética excusa para sacarle el dinero a los lectores logró ganar en 1997 el Comics Buyer's Guide Fan Award como la mejor Serie Limitada. Entonces, ¿por qué no volver?

En junio de 1997 –entre las dos miniseries de Access que revisaremos más abajo-, sin más excusa que divertirse y generar billetes, DC y Marvel lanzan una nueva camada de títulos de Amalgam, doce nuevos one-shots, muchos con nuevos personajes, algunos explotando los grandes éxitos de las ediciones anteriores (ver más abajo SEGUNDA TANMADA). ¿Y terminó ahí? ¿Eso es todo lo que existe de Amalgam? Ojalá. Pero no, inocente amigo que cree que una buena idea puede dejarse tranquila sin ser explotada hasta convertirse en un bofe sin sentido. Hay más Amalgam, más Access y más choreo.

ABCESORIOS DE DOS CRIMENES

Un absceso se caracteriza por una protuberancia inflamada y dolorosa llena de pus y la primera miniserie que editaron en conjunto Marvel y DC para seguir choreando con el crossover multiversal es aún más dolorosa que dicha protuberancia ubicada donde la espalda pierde el buen nombre.



All Access nº 1 aparece en Diciembre de 1996, con dibujos y tapa de un deslucido Jackson Guice bajo las tintas de Joe Rubinstein y guion de Ron Marz. "The Crossing!" nos presenta al gran personaje creado ad hoc para el enfrentamiento entre las dos grandes editoriales, el amigo Access, junto a Superman y Spider-Man, con un combate ridículo contra Venom y la aparición estelar del Dr. Strange. Para Enero del '97 sale "Dos Caras de la Misma Moneda", el segundo número, donde Axel Asher se encuentra con Jubilee y Robin, algunos chicos de Generation X y molesta por ahí Two-Face. Marz y Guice nos traen para la quincena siguiente el nº 3, "In the Doctor's House", donde Batman y Access visitan a Stephen Strange, con apariciones de algunos mutantes, la Liga y varios más. En Febrero termina esta obra maestra del achaco en "Savior", cuando Access con los X-Men, la JLA, y Dr. Strange se enfrentan a Doctor Strangefate y los Mindless Ones. Aparecen las dos novias de Axel, una de cada universo y el poder desbordante de éste crea amalgamas especiales para la ocasión, que ni nombre tienen, pero son

re-cool: Superman con Bishop, Batman con Jubilee, Cannonball con Flash, Cyclops con Green Lantern, Jean Grey con el Martian Manhunter y Iceman con Aquaman.

Strangefate quiere que vuelva el universo Amalgam a costa de los dos que resultan de la separación, por lo que Strange recrea el universo Amalgam, lo mete en un recipiente místico, una especie de realidad de bolsillo, que confía dentro de Access. Y éste se vuelve con su novia del Universo DC. No hay remate. Fin.

Pero para cuando ya era claro que Access es un fiasco infumable, diez meses después, DC y Marvel nos tratan de engañar nuevamente con Unlimited Access. Si bien el equipo creativo parece prometer más, "No Time Like the Present", el primer número de 'Acceso Ilimitado' (Diciembre '97) refuerza el concepto de estafa. El guionista Karl Kesel (con lápices de Pat Olliffe y tintas de Al Williamson) lleva las ordalías de Access a través del tiempo, el espacio y los multiversos. Wonder Woman, Hulk, Hal Jordan, el Two-Gun Kid, Jonah Hex y la Legión de Superhéroes se suman para enfrentar al Juggernaut, Mantis y los Sentinels de la Tierra-811. El segundo número -"Let's Do the Time Warp Again"- tampoco mejora mucho con los mutantes de la Tierra-811, la Legión, los Avengers y la Liga contra Darkseid y sus esbirros, mientras Access se suma a los Linear Men y a la Time Variance Authority para asegurarnos que va a ser una bosta todo terreno a lo largo de la historia de ambos universos. "The Greatest Heroes of All Time!" será la tercera entrega de la miniserie protagonizada por Access con los Avengers, la Liga, los X-Men y otros, contra la Brotherhood of Evil Mutants y las huestes de Apokolips. Pero ojo, es la primera aparición de Redwing, una amalgama de Angel y Robin. Ahora sí. Llegamos a Marzo del '98 con el cierre de la saga, "Combined Forces!", donde Access se divierte combinando personajes y aparece una X-League compuesta de nuevos héroes amalgamados para la ocasión como Wonder Wasp, Green Goliath, Captain America Jr, Thor-El, Jean Black o Quick Freeze. Los antagonistas son los mismos, más el Access de un futuro alternativo en el que se alió con Darkseid y él también se divierte jugando al Amalgam: con las tropas de Darkseid y los mutantes de Magneto saca la Brotherhood of Evil Gods, compuesta por Red Lash, Sabrebak, Virmin Vundavort, Kantique, Silver Lance, Disastermind y Blobba. Si hace falta que te explique cómo está formado cada uno, te falta mucha sopa y te llevaste Kirby a Marzo.

Ni hace falta aclarar que ganan los buenos y que esta es la última aparición de Access, el personaje propiedad tanto de Marvel como de DC. De acá en más, nunca volvió siquiera la posibilidad de una nueva tanda de títulos amalgamados. Y hasta que Disney no compre Time-Warner-AT&T, no parece posible una nueva colaboración conjunta de los 'Hermanos' cósmicos.

Hagamos un repaso a vuelo rasante de cada una de estas 24 nuevas revistas del sello Amalgam, editadas en estas dos entregas, para darnos una idea de qué tratan y quiénes son los talentos detrás de cada una.

PRIMERA CAMANDA
(Abril de 1996)

•Legends of the Dark Claw n°1
"Through a Glass Darkly", escrita por Larry Hama con dibujos de Jim Balent y tintas de Ray Mc Carthy. Batman y Wolverine se fusionan en Dark Claw (Logan Wayne) para -junto a Sparrow y Huntress- dar caza al peligroso criminal demente Hyena (mezcla del Joker con Sabretooth).

•Dr Strangefate n°1
"The Decrees of Fate", por Ron Marz, José Luis García-López y tintas de Kevin Nowlan. Pieza fundamental para entender la historia detrás de Access y todo el Universo Amalgam, ya que el Hechicero Supremo (la fusión de Dr. Strange y Dr. Fate, que en realidad es Charles Xavier) y sus aliados amalgamados deberán capturar a Axel antes de que su propio poder destruya al nuevo universo.

•Bullets and Bracelets n°1
"Final Thrust!" Guion de John Ostrander, dibujos de Gary Frank con tintas de Cam Smith. Balas y Brazaletes está protagonizada por Diana Prince (mezcla de Wonder Woman con Elektra) y Trevor Castle (mezcla de Punisher con Steve Trevor) en una mission que los llevará a Apokolips, dominio de Thanoseid (la temible amalgama de Darkseid conThanos).

•Amazon n°1
"Family History!", escrita por John Byrne y Terry Austin. Wonder Woman y Storm se amalgaman en la heroina que controla el clima de la Isla Paraíso, en duelo con los dioses olímpicos. Pero entonces, ¿quién es esa Diana que aparece por ahí? ¿Qué relación tiene con esta Ororo?

Engolosinados en este juego de compartir universos, Carlin y su ex mentor Gruenwald empezaron a flashear posibilidades locas que nunca antes se habían barajado y que podían hacer Historia. La más demencial que llegaron a elevar fue la que proponía que –tras la re-separación del Universo Amalgam en sus dos respectivos 'Hermanos Cósmicos', un personaje de DC quedara atrapado por un tiempo en el Universo Marvel y viceversa. Chau. Cerrame la Cuatro. Concepto limado y fabulantástico si los hay, los dos amigos le plantearon a los capos de las editoriales que personajes que no se lucían mucho en sus respectivos universos podían lograr un impacto tremendo varados en el Universo de la 'competencia'. Por el lado de Marvel, Gruenwald planteó 'exportar' a She-Hulk que para ese momento no tenía mucha participación en los comics de Marvel y era una especie de Hulk cómica con peluca. Mientras que Carlin postuló para el pase al Martian Manhunter, que lo veía como una especie de Superman verde sin onda. She-Hulk se pasearía durante un año por el DCU -hasta planeaban que se uniera a la Liga,- mientras que J'onn J'onzz sería miembro de los Avengers durante su estadía en el MCU.
"Hubo muchas conjeturas de los fans en su momento. El público estaba convencido de que iba a pasar- dijo Tom Brevoort, editor de Marvel de larga data.-Había una comunidad naciente de internet por aquel entonces, y muchos fans estaban convencidos de que esto iba a pasar".
"Creo que Carlin y Gruenwald tenían un plan- dijo Paul Levitz, el por aquel entonces capo de DC.- Recuerdo que se discutió la idea, la posibilidad de intercambiar personajes. No sé si duró más de una reunión conmigo o alguien más, que al verlo sobre la mesa dijo 'Por Dios, esto es mucho más trabajo de lo que puede reportar'. Recuerdo conversaciones sobre esto. Pienso

que la idea era elegir personajes que no íbamos necesariamente a extrañar, pero que pudiesen ser mucho más rentables al generar un nuevo interés en el otro universo".
Era el momento ideal. Los Universos se separaban pero algo salía mal. Atrapados en mundos desconocidos, She-Hulk y J´onn debían rearmar sus vidas entre los personajes de la competencia. Al año, otro gran evento y volvía cada uno a su respectivo universo. Muy tentador, pero...
"A medida que avanzábamos en la construcción de la historia, tuvimos más conversaciones al respecto. ¿Tenemos que hacer que esto pase de alguna forma en el último número?- planteaba Ron Marz-. Al final nos dijeron que no iba a pasar; la parte de legales de ambas compañías encontraron que era demasiado pesadillesco".
Seguramente se dieron cuenta de que las apariciones de los personajes del otro universo molestarían a la hora de reprintear esas apariciones y durante un año debían estar pidiendo permiso y citando a la competencia en cada fuckin' aparición del 'invitado'.
La idea más explosiva –y desenfrenada- de los amigos coordinadores que por un breve tiempo corrió como pólvora renovadora y excitante, no pudo hacerse realidad por temas legales y económicos que son en verdad quienes dominan a los grandes Hermanos Cósmicos.

•Assassins nº1
"Political Suicide!" está escrita por D.G. Chichester, dibujada por Scott McDaniel y entintada por Derek Fisher. Acá tenemos una fusión de Catwoman y Elektra aliada a una de Daredevil con Ravager, la hija de Deathstroke. Juntas, estas dos asesinas re-pulenta se enfrentan a la amalgama de Kingpin y el Riddler, el alcalde de Nueva Gotham.

•Spider-Boy nº1
"Big Trouble!" guion de Karl Kesel, dibujos de Mike Wieringo y Gary Martin, con tintas de Kesel. Junto a los Challengers of the Fantastic, Spider-Boy (Peter Ross, mezcla de Ben Reilly, el clon de Spider-Man, con Superboy) debe vencer a Bizarnage (Carnage con Bizarro) y a la amenzaza del King Lizard (Lizard con King Shark) en un divertido delirio amalgamado.

•Super Soldier nº1
"Secret of the K-Bomb!" Mark Waid y Dave Gibbons la rompen en esta aventura del Super Soldado- la mezcla de Superman y el Captain America,- quien tiene que salvar al propio Access de una amalgama entre Lex Luthor y el Red Skull.

•Magneto and the Magnetic Men nº1
"Opposites Attract!" El guion de Gerard Jones dibujado por Jeff Matsuda y Art Thibert presenta la fusion de la Brotherhood of Evil Mutants con los Metal Men. Pero están destinados a fracasar al enfrentarse a Sinestron, la poderosa amalgama entre Sinestro y Ultron.

•Bruce Wayne Agent of S.H.I.E.L.D. nº1
"Mission: Destroy Hydra!" Chuck Dixon escribe, Cary Nord dibuja y Mark Pennington entinta este bizarro concepto donde el espía Bruce Wayne debe enfrentarse a la organización criminal Hydra, que está en medio de un golpe de estado: Salina Luthor (Talia mezclada con Viper) quiere derrocar a su padre, el Green Skull (fusión de Red Skull con Luthor).

•Speed Demon nº1
"Demon's Night!" escrita por Howard Mackie y James Felder tiene dibujos de Salvador Larroca y tintas de Al Milgrom. Esta fusión de Flash con Ghost Rider y Etrigan debe enfrentarse al Night Spectre (amalgama entre el Spectre y Mephisto) y al Green Goblin (Green Goblin mezclado con Eclipso). Por suerte va en su ayuda otro demonio veloz, su sobrino, Wally Blaze (Kid Demon).

•X-Patrol nº1
"Doomed!" obra del matrimonio de Karl y Barbara Kesel con dibujos de Roger Cruz y tintas de Jon Holdredge. Y acá se fusionan miembros de los X-Men, X-Force, la Doom Patrol, y los Teen Titans para generar nuevos personajes amalgamados que deben enfrentarse al temible Dr. Doomsday (Doomsday/Doctor Doom).

•JLX nº1
"A League of their Own!" Gerard Jones y Mark Waid- con lápices de Howard Porter y tintas de John Dell- se divierten fusionando miembros de la Liga de la Justicia con los X-Men para enfrentarlos contra Will Magnus (William Stryker fusionado con el Professor Magnus) y sus Sentinels.

SEGUNDA TANMADA
(Junio de 1997)

•Dark Claw Adventures nº1
"Face to Face!" Ty Templeton escribe y dibuja (con Rick Burchett) una fabulosa aventura de Dark Claw contra Lady Talia (Talia/ Lady Deathstrike) que busca vengar la muerte de su padre, el poderosísimo Ra's A-Pocalypse.

•Challengers of the Fantastic nº1
"Challengers of the Fantastic!" escrita por Karl Kesel, dibujada por Tom Grummett con Al Vey. Como para hacerse cargo de que los Cuatro Fantásticos son un choreo de los Challengers of the Unknown, estos dos grupos se amalgaman en los Challengers of the Fantastic, justo para cuando Uatu the Guardian (Watcher/Guardians of the Universe) les advierte de la llegada de Galactiac, la letal fusión de Galactus con Brainiac.

•Exciting X-Patrol nº1
"Curse of Brother Brood!" Barbara Kesel escribe, Bryan Hitch dibuja, Paul Neary entinta y el siniestro Brother Brood (mezcla de Brother Blood con la raza alienígena the Brood) ataca. Los personajes amalgamados de X-Men, X-Force, Doom Patrol, y Teen Titans deben hacerle el aguante en un enfrentamiento épico.

•JLX Unleashed nº1
"The Unextinguishable Flame!" Guion de Christopher Priest, lápices de Óscar Jiménez y tintas de Hannibal Rodriguez. La fiesta de los personajes amalgamados mezcla a la Liga y los X-Men para enfrentar a la Hellfire League of Injustice y Fin Fang Flame (fusión de Brimstone y Fin Fang Foom). Está todo dicho.

•Lobo the Duck nº1
En "Fraggin' Waugh!" el maestro Alan Grant –con dibujos de Val Semeiks entintado por Ray Krysing- se caga de risa fusionando a Howard the Duck con el Main Man. El Master of Quack-Fu se mueve por una tierra post-apocalíptica donde todos los héroes han muerto pero dan vuelta por ahí una caterva de personajes bizarros como el Impossible Dawg, Bevarlene, Doctor Bongface, Ambush the Lunatik o Gold Kidney-Lady.

•Magnetic Men Featuring Magneto nº1
"Born Again!" de Tom Peyer y Barry Kitson, con tintas de Dan Panosian. Nuevamente Magneto debe reconstruir a sus amigos robóticos para un enfrentamiento de proporciones planetarias: Krakoa, the Living Dinosaur Island.

•Super Soldier Man of War nº1
"Deadly Cargo!" tiene guion de Mark Waid y Dave Gibbons, más dibujos de Gibbons con Jimmy Palmiotti. Otra aventura del super soldado pero ambientada en la Segunda Guerra Mundial, con invitados de lujo, como los All-Star Winners Squadron (All-Star Squadron /Freedom Fighters /Invaders /All Winners Squad) y el Sgt. Rock and his Howling Commandos. Pero deberán enfren-

tarse al Major Zemo y su nueva arma letal.

•Spider-Boy Team-Up n°1
"Too Many Heroes, too Little Time!" la escribe R.K. Sternsel (amalgama entre Roger Stern y Karl Kesel), la dibuja Joe Ladronn y la entinta Juan Vlasco. En este festival de la amalgama futurista la fusión de Spider-Man con Superboy se encuentra con la Legion of Galactic Guardians 2099. Preparate para legionarios, Guardianes de la Galaxia, Kang the Time Conqueror, los Frightful Five, viajes en el tiempo e incluso entre dimensiones y tierras paralelas.

•Thorion of the New Asgods n°1
El dream-team de Keith Giffen en guiones y John Romita, Jr. en dibujos nos trae "Thorion the Hunter!". Claramente, la amalgama de Thor y Orion arrastra a muchos personajes de ambas mitologías a fusionarse para impedir que L'ok Desaad (Loki/Desaad) lleve adelante el Ragnarok usando un Mother Cube (Mother Box/Cosmic Cube).

•Bat-Thing n°1
"Someone to Watch Over Me!" Larry Hama es el guionista, Rodolfo Damaggio el dibujante y Bill Sienkiewicz salva las papas con sus tintas. La fusión entre Man-Thing y Man-Bat da por resultante esta criatura traumada que persigue a los malvados desde la oscuridad. Es Bat-Thing, no le pidas mucho.

•Iron Lantern n°1
"Showdown at Stark Aircraft!" Guion de Kurt Busiek, lápiz de Paul Smith y tintas de Al Williamson, Al Milgrom y otros. El personaje amalgamado entre Iron Man y Green Lantern debe enfrentarse contra su archi-enemigo, el Mandarinestro (fusión de Sinestro con el Mandarin) y el show de amalgamas entre los dos elencos, tanto en la Tierra como en el cosmos son geniales.

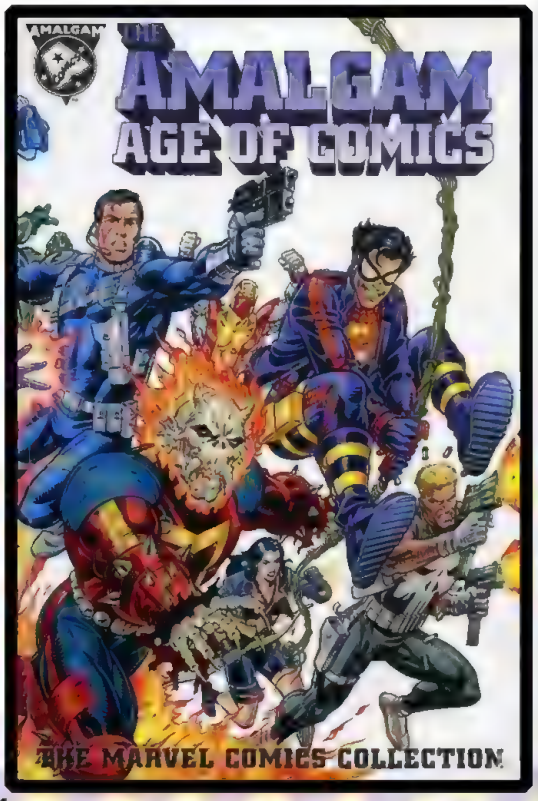
•Generation Hex n°1
"Humanity's Last Stand!" está escrita por Peter Milligan, con dibujos de Adam Pollina y Mark Morales. La fusión del cazarrecompensas de la DC con los chicos de la Generation X de Marvel da un resultado sorprendente: los mutantes más buscados del Lejano Oeste y una plétora de personajes amalgamados.

TROMO PAPERLATORIO

Rápidamente estas revistas salieron editadas en sendos libros, dos por editorial, con la primera camada allá por Octubre del '96 y la segunda más cerca de Noviembre del '97 (para no volver a ser republicadas nunca más).
Repasemos los contenidos de cada uno de estos tomos.

•**The Amalgam Age of Comics: The DC Comics Collection:**
- Amazon #1
- Assassins #1
- Doctor StrangeFate #1
- JLX #1
- Legends of the Dark Claw #1
- Super-Soldier #1

•**The Amalgam Age of Comics: The Marvel Comics Collection:**
- Bruce Wayne: Agent of S.H.IE.L.D. #1
- Bullets and Bracelets #1
- Magneto and the Magnetic Men #1
- Speed Demon #1
- Spider-Boy #1
- X-Patrol #1



•**Return to the Amalgam Age of Comics: The DC Comics Collection:**
- Bat-Thing #1
- Dark Claw Adventures #1
- Generation Hex #1
- JLX Unleashed #1
- Lobo the Duck #1
- Super-Soldier: Man of War #1

•**Return to the Amalgam Age of Comics: The Marvel Comics Collection:**
- Challengers of the Fantastic #1
- The Exciting X-Patrol #1
- Iron Lantern #1
- The Magnetic Men featuring Magneto #1
- Spider-Boy Team-Up #1
- Thorion of the New Asgods #1

Seguramente son más fáciles –y baratas- de conseguir en los cuatro TPs que las 24 revistas por separado y estos tomos compilatorios presentan nuevas portadas con dípticos a cargo de Dave Gibbons (la primera tanda) y Rodolfo Damaggio y Karl Story (los dos últimos).

PERSOGONISTAS

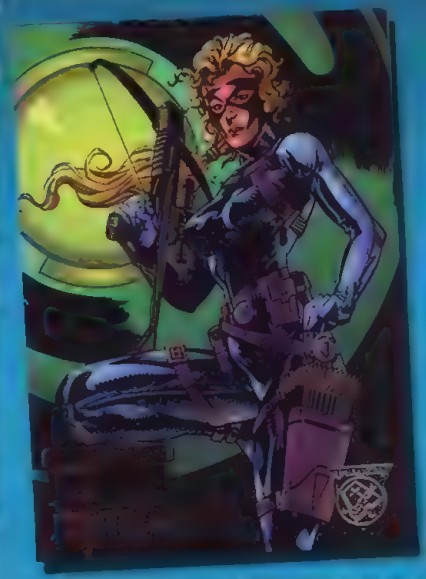
El listado de todos los amalgamados que aparecen por estas páginas es demasiado extenso y pierde gracia pasada la primera centena. Vaya a continuación un listado parcial de los nombres que me llamaron la atención, de los más bizarros en su mezcla, o de los integrantes de los grupos pro-

LAS TRADING-FIGUS

El 28 de febrero de 1996 la más importante empresa de trading cards, Fleer/SkyBox, saca a la venta la colección Marvel DC Amalgam, que traía 7 figus de cartón por paquete, a razón de 24 paquetes por caja. Como movida promocional regalan tres figus raras que componen un tríptico: Batman/Dark Claw/Wolverine. En el Previews, el libraco de la distribuidora Diamond, se regalaron otras cuatro cartas promocionales: dos de Dark Claw y dos de Spider-Boy.

La colección regular estaba compuesta por 90 cartas coleccionables, divididas por temas, con –en su mayoría- buenos dibujos y textos muchas veces reveladores de secretos nunca antes develados. Muchos de los artistas involucrados en las revistas prestaron su magia para estos naipes con nuevas ilustraciones, por eso, entre los nombres que firman las trading cards podemos encontrar a Gary Frank, Howard Porter, Salvador Larroca, Dave Gibbons, Jeff Matsuda, Scott McDaniel, Roger Cruz, Brent Anderson, Jim Balent y hasta colaboraciones de Darick Robertson y Stuart Immonen. Un lujo.

HEROES
1 Super-Soldier
2 Spider-Boy
3 Dark Claw
4 Sparrow
5 Huntress



6 Bruce Wayne: Agent of S.H.I.E.L.D.
7 Black Bat
8 Moonwing
9 Amazon
10 Dr. Strangefate
11 Dr. Strangefate's Aides
12 Myx
13 Speed Demon
14 Kid Demon
15 Prince
16 Castle
17 JLA: Captain Marvel, Angelhawk
18 JLA: Canary, Goliath, Hawkeye
19 Mister X
20 Mariner
21 Firebird
22 Apollo
23 Mercury
24 Nightcreeper
25 Wraith
26 Runaway
27 Kokoro
28 Magneto
29 Iron
30 Cobalt
31 Nickel
32 Antimony
33 Bismuth
34 Catsai
35 Dare
36 Niles Cable
37 Ferro Man
38 Beastling
39 Elasti-Girl
40 Dial H.U.S.K.
41 Shatterstarfire

tagónicos separados de acuerdo en qué revistas debutan.

•Los que aparecen por primera vez en **Marvel versus DC nº3**
Deadeye (Bill Lawton). Amalgama entre Deadshot (Floyd Lawton) y Bullseye; Lethal (Sergei Minerva). Amalgama entre Cheetah y Kraven the Hunter (Sergei Kravinoff); Nightcreeper (Kurt "Jack" Ryder). Amalgama entre el Creeper y Nightcrawler; Skulk (Bruce Banner). Amalgama entre Solomon Grundy y Hulk.

•En **Assassins nº1**
Big Question (Edward Nigma Fisk). Amalgama entre el Riddler y el Kingpin; Catsai (Elektra Kyle). Amalgama entre Catwoman y Elektra; Dare the Terminator (Slade Murdock). Amalgama de Catwoman y Ravager (Rose) la hija de Deathstroke de DC y Daredevil y Elektra de Marvel; J. Jonah White. Amalgama entre Perry White y J. Jonah Jameson; Jimmy Urich. Amalgama entre Jimmy Olsen y Ben Urich; Terra-X. Amalgama entre Terra y Terrax the Tamer; Winterstick. Amalgama entre Wintergreen y Stick; Wired. Amalgama entre el Manhunter 'imagesco' (Chase Lawler) y Cable.

•En **Doctor Strangefate nº1**
Abominite. Amalgama entre Hellgrammite de DC y Abomination de Marvel; Jade Nova (Frankie Rayner). Amalgama entre Green Lantern (Kyle Rayner) y Jade de DC y Nova (Frankie Raye) de Marvel; Myx. Amalgama entre Mister Mxyzptlk y Wong. White Witch (Wanda Zatara). Amalgama entre Zatanna y la Scarlet Witch.
Y tres apenas mencionados pero que hubiese estado genial que aparecieran:
-Mephisatanus. Amalgama entre Lord Satanus de DC y Mephisto.
-Baron Wotan. Amalgama entre Wotan y el Baron Mordo.
-Nabu the Ancient One. Amalgama entre Nabu y el Ancient One.

* En **JLX nº1**
Justice League X-Men (JLX) –Amalgama entre la Justice League of America y los X-Men. Miembros: Amazon, Aqua-Mariner (Arthur McKenzie). Amalgama entre Aquaman y Namor the Sub-Mariner; Apollo (Ray Summers). Amalgama entre The Ray de DC y Cyclops de Marvel; Chaos (Joshua Summers). Amalgama entre Spitfire de DC y Havok de Marvel; Firebird (Beatriz Grey). Amalgama entre Fire y Phoenix (Jean Grey); Iceberg. Amalgama entre Ice y Iceman; Runaway. Amalgama entre Gypsy y Rogue; Mercury (Pietro "Pete"

Allen). Amalgama entre Impulse y Quicksilver;. Mr.X (J'onn J'onzz). Amalgama entre el Martian Manhunter y el Professor X con skrulls.
Angelhawk (Warren Hall). Amalgama entre Hawkman y Angel. Canary (Dinah Barton). Amalgama entre Black Canary y Mockingbird. Captain Marvel (William "Billy" Mar-Vell). Amalgama entre Captain Marvel (Billy Batson) de DC y Captain Marvel (Mar-Vell) de Marvel. Jocasta. Amalgama entre Platinum de los Metal Men y Jocasta, los Sentinels y Millie the Model de Marvel. Wraith (Todd Le Beau). Amalgama entre Obsidian y Gambit. Professor Kang. Amalgama entre el Professor Zoom (Reverse-Flash) y Kang the Conqueror. Will Magnus. Amalgama entre Will Magnus y Bolivar Trask.
Los Judgment League Avengers –Amalgama entre la Justice League of America y los Avengers. Miembros: Super-Soldier, Dark Claw, Speed Demon, Iron Lantern, Aqua-Mariner, Thorion, Mister X, Canary; Captain Marvel; Goliath (Oliver Queen). Amalgama entre Oliver Queen y Goliath; Hawkeye (Clint Archer). Amalgama entre Green Arrow y Hawkeye; Blue Jacket (Hank Pym). Amalgama entre Blue Beetle e Yellowjacket; Wonder-Gold (Simon Carter). Amalgam entre Booster Gold y Wonder-Man.

•En **Legends of the Dark Claw nº1**
Huntress (Carol Danvers). Amalgama entre Huntress y Carol Danvers. Hyena (Creed H. Quinn). Amalgama entre el Joker (que usó el alias Harlan Quinn en la Batman nº253) y Sabretooth. Sparrow (Jubilation Lee). Amalgama entre Robin (Tim Drake) y Jubilee.

•En **Super-Soldier nº1**
Ultra-Metallo. Amalgama entre Metallo y el First Sleeper de Marvel.

•En **Bruce Wayne: Agent of S.H.I.E.L.D. nº1**
Baron Zero (Wolfgang von Strucker). Amalgama entre Mr. Freeze (llamado originalmente Mr. Zero) y el Baron Wolfgang von Strucker. Black Bat (Barbara Gordon Hardy). Amalgama entre Batgirl (Barbara Gordon) y Black Cat (Felicia Hardy). Deathlok (Jason Todd). Amalgama entre Jason Todd y

SECRETS OF THE AMALGAM UNIVERSE
42 The Microverse Saga
43 The Return of the Super-Soldier
44 Deaths of Bruce Wayne's Parents
45 Birth of an Amazon
46 The Ultimate Price
47 Behold the Crimson Whirlwind
48 The Brotherhood of Mutants
49 Who is Dr. Strangefate?
50 First Fight!
51 Weapons "X"
52 Challengers of the Fantastic
53 Mariner is Framed!
54 A Monster is Born
55 Seeing Sparks!
56 America's Guardian Angel
57 Femmes Fatale
58 Cyborg Revealed
59 The Once and Future Menace

ARCH FOES
60 The Green Skull
61 Madame Cat
62 The Big Question
63 Sinistron
64 Ultra-Metallo
65 Super-Soldier vs. Ultra-Metallo
66 Ultra-Metallo vs. Super-Soldier
67 Bizarnage vs. Spider-Boy
68 Spider-Boy vs. Bizarnage
69 Bizarnage
70 Poseidon

BATTLES (dípticos)
71 Wonder Woman vs. Poseidon
72 Poseidon vs. Wonder Woman
73 Nuke vs. Bruce Wayne
74 Bruce Wayne vs. Nuke

ARCH FOES
75 Nuke
76 Hyena

BATTLES (dípticos)
77 Dark Claw vs. Hyena
78 Hyena vs. Dark Claw
79 Night Spectre vs. Speed Demon
80 Speed Demon vs. Night Spectre

ARCH FOES
81 Night Spectre
82 Will Magnus
83 King Lizard
84 Jocasta
85 Dr. Doomsday
86 Lethal, Deadeye & Wired
87 Thanoseid
88 Hydra
89 Baron Zero
90 Checklist (listado)

Pero como querían todo tu dinero, en una proporción de una figu cada 5 paquetes (es decir, una ca da 35) te podía tocar una Amalgam Classics PowerBlast, una colección dentro de la colección de apenas nueve figus con homenajes a tapas clásicas de los personajes amalgamados.

1 Super Soldier Action #1
2 Judgment League: Avengers #4

Deathlok y Midnight. Madame Cat (Selina Luthor). Amalgama entre Catwoman y Madame Hydra. Moonwing (Dick Grayson). Amalgama entre Moon Knight y Nightwing . Nuke (Bane Simpson). Amalgama entre Bane con Nuke (Frank Simpson).

•En **Bullets and Bracelets nº1**
Big Titania. Amalgama entre Big Barda y Titania. Bronze Panther. Amalgama entre Bronze Tiger y Black Panther. Granny Harkness. Amalgama entre Granny Goodness y Agatha Harkness. Highfather Odin. Amalgama entre Highfather y Odin. War Monarch (Jim Rhodes). Amalgama entre Monarch y War Machine.

• En **Magneto and the Magnetic Men nº1**
Antimony (Debbie Walker). Amalgama entre Platinum de DC y Scarlet Witch y Patsy Walker de Marvel. Bismuth (Snapper Jones). Amalgama entre entre Tin y Snapper Carr de DC y Toad y Rick Jones de Marvel. Cobalt (Lucius Richmond). Amalgama entre Gold y Lucius Fox de DC; Mastermind (Jason Wyngarde) de Marvel. Iron (John Henry Steel). Amalgama entre Iron y Steel de DC y Unus the Untouchable de Marvel. Kokoro (Tatsu "Betsy" Braddock). Amalgama entre Katana y Psylocke. Magneto (Erik Magnus). Amalgama entre Will Magnus y Magneto.

•En **Speed Demon nº1**
Arrowcaster. Amalgama entre Speedy de DC y Spymaster de Marvel. Blob. Amalgama entre Chunk de DC y Blob de Marvel. Miss Miracle. Amalgama entre Mister Miracle y Crystal. Puck. Amalgama entre Oberon y Puck. The Terrible Three –Amalgama entre el Terrible Trio y los Sinister Six. Miembros: Scarecrow. Amalgama entre el Scarecrow de DC y el de Marvel. Two-Faced Goblin (Harvey Osborn). Amalgama entre Two-Face y el Green Goblin y Silicon Man. Amalgama entre Plastic Man y el Sandman de Marvel.

•En **Spider-Boy nº1**
Guardian Angel (Dr. Tom Harper). Amalgama entre Guardian (James Harper) de DC y Angel (Thomas Halloway) de Marvel. Insect Queen (Mary Jane Watson). Amalgama entre Insect Queen (Lana Lang) y Mary Jane Watson. King Lizard. Amalgama entre King Shark de DC y Lizard.

•En **X-Patrol nº1**
X-Patrol –Amalgama entre la Doom Patrol y los Teen Titans y los X-Men. Miembros: Beastling (Hank Logan). Amalgama entre Chan-

geling (Beast Boy) y Beast; Elastigirl. Amalgama entre Elasti-Girl de DC y Domino y Wasp de Marvel; Ferro Man (Piotyr Rasputin). Amalgama entre Ferro Lad y Colossus; Dial H.U.S.K. (Paige Guthrie). Amalgama entre Dial H for Hero y Husk; Jericho (Niles Dayspring). Amalgama entre Jericho y X-Man; Raveniya Dayspring. Amalgama entre Raven y Aliya Dayspring; Shatterstarfire (Koriand'ru). Amalgama entre Starfire y Shatterstar y Longshot; Niles Cable. Amalgama entre el Jefe de DC y Cable y el Professor X. Latkovia. Reino insular amalgamado entre Latveria y Markovia gobernado por Dr. Doomsday. Tamojoran. Planeta subatómico amalgamado entre Tamaran y Mojo World.

•En **Bat-Thing n°1**
Bat-Thing (Kirk Sallis). Amalgama entre Man-Bat (Kirk Langstrom) de DC y Man-Thing (Ted Sallis) de Marvel.

•En **Dark Claw Adventures n°1**
Ubuwong. Amalgama entre Ubu y Wong.

•En **Generation Hex n°1**
Generation Hex –Amalgama entre Jonah Hex y Generation X. Miembros: Jono Hex. Amalgama entre Jonah Hex y Chamber (Jonothon "Jono" Starsmore); Madame Banshee. Amalgama entre Madame .44 de DC y Banshee de Marvel; Aurora Trigger. Amalgama entre Cinnamon y Wayne Trigger de DC y Aurora de Marvel; Northstar Trigger. Amalgama entre Walter Trigger de DC y Northstar; Skinhunter. Amalgama entre Scalphunter de DC y Skin de Marvel; Johnny Random. Amalgama entre Johnny Thunder de DC y Random de Marvel; White Whip. Amalgama entre Whip de DC y la White Queen; Retribution. Amalgama entre Firehair de DC y Penance; El Papamondo. Amalgama entre el Papagayo de DC y Mondo. Black Tom Savage. Amalgama entre el Vandal Savage de DC y Black Tom Cassidy de Marvel. M-Parasiteplate. Amalgama entre el Parasite y Emplate de Marvel. Pow Wow Boom Boom Smith. Amalgama entre Pow Wow Smith de DC y Boom Boom. (Tabitha Smith) de Marvel. Shaggynaut.

3 Sleuth Comics #27
4 More Strange Tales #110
5 Dare the Terminator #181
6 Amazons: The Contest #1
7 Adventures of Spider-Boy #129
8 Fantastic Adventures #15
9 Secret Crisis of the Infinity Hour #7

Pero si la vamos a hacer, la vamos a hacer bien. Hubo otra subcolección de nueve cartas, la Secret Crisis of the Inifinty Hour, que te podían tocar una cada cinco paquetes:

1 Dr. Strangefate
2 Prince & Castle
3 Dark Claw
4 Dr. Doomsday
5 Thanoseid
6 Magneto
7 Spider-Boy
8 Wonder Woman
9 Super-Soldier

Quizás creíste que esto terminaba acá, pero no. Hay otra subcolección de seis cartas holográficas –las Holopix– que te podían tocar a razón de una cada doce paquetes (1:84), como para que te compres cajas completas:

1 Dark Claw
2 Magneto
3 Speed Demon
4 Spider-Boy
5 Super-Soldier
6 Wonder Woman
Ahora sí, llenamos el álbum.

Amalgama entre el Shaggy Man y el Juggernaut. Thunderchick. Amalgama entre Son of Tomahawk y Syrin. Thunderhawk. Amalgama entre Tomahawk y Thunderbird.

•En **JLX Unleashed nº1**
Hellfire League of Injustice –Amalgama entre la Injustice League y el Hellfire Club. Miembros: Savage Shaw. Amalgama entre Vandal Savage y Sebastian Shaw; Lord Maxwell Hodge. Amalgama entre Maxwell Lord y Cameron Hodge; Dark Firebird. Amalgama entre Fire de DC y Dark Phoenix (Jean Grey) y Mistress Maxima. Amalgama entre Maxima y la White Queen. Red Vision. Amalgama entre Red Tornado y Vision. Iriskani. Amalgama entre Iris West y Mother Askani.

•En **Lobo the Duck nº1**
Ambush the Lunatik. Amalgama entre Ambush Bug de DC y Lunatik de Marvel. Gamorola. Amalgama entre Princess Shao-La de DC y Gamora. Vikki Valkyrie. Amalgama entre Vicki Vale y Valkyrie.

•En **Super-Soldier: Man of War nº1**
All-Star Winners Squadron – Amalgama entre el All-Star Squadron y el All-Winners Squad. Miembros: Super Soldier, American Belle. Amalgama entre Liberty Belle de DC y Miss America de Marvel; Human Lantern. Amalgama entre el Green Lantern de la Golden Age (Alan Scott) y el Human Torch androide de la Timely; Aqua-Mariner; Whiz. Amalgama entre Jay Garrick, Flash de la Golden Age y el Whizzer y 'la mascota', "Brooklyn" Barnes. Amalgama entre Dan "Brooklyn" Turpin de DC y Bucky Barnes de Marvel.
Major Zemo. Amalgama entre el Iron Major de DC y Baron Zemo.

•En **Challengers of the Fantastic nº1**
Challengers of the Fantastic –Amalgama entre los Challengers of the Unknown y los Fantastic Four. Miembros: Ace (Susan Storm). Amalgama entre Ace Morgan de DC e Invisible Woman de Marvel; Prof (Reed Richards). Amalgama entre el Prof Haley y Mister Fantastic; Red (Johnny Storm). Amalgama entre Red Ryan de DC y Human Torch y Rocky (Ben Grimm). Amalgama entre Rocky Davis de DC y The Thing.
The Un-People –Amalgama entre los Forever People y los Inhumans. Miembros: Big Gorgon. Amalgama entre Big Bear de DC y Gorgon de Marvel; Dream Crystal. Amalgama entre Beautiful Dreamer y Crystal; Medusa Moonrider. Amalgama entre Mark Moonrider y Medusa; Vykin the Black Bolt. Amalgama entre Vykin the Black y Black Bolt; Triserinak. Amalgama entre Serifan de DC y Triton y Karnak the Shatterer de Marvel.
Challenger Haters of Evil –Amalgama entre la League of Challenger-Haters y los Masters of Evil. Miembros: Radioactive Kra. Amalgama entre el Atomic Skull de DC y Radioactive Man y Kra de los Deviants de Marvel;

Drabny the Fixer. Amalgama entre Drabny de DC y The Fixer de Marvel; Diablo the Volcano Man. Amalgama entre Volcano Man de DC y Diablo de Marvel; Multi-Master. Amalgama entre Multi-Man y el Puppet Master; Ultivac, the Multi-Robot. Amalgama entre múltiples personajes, incluyendo a Ultivac y Ultra the Multi-Alien de DC y Destroyer, Machine Man y el Punisher robot de Galactus de Marvel. Silver Racer (Willie Lincoln). Amalgama entre el Black Racer y el Silver Surfer. Comrade Grodd. Amalgama entre Gorilla Grodd de DC y los Super Apes empleados por el Red Ghost de Marvel.

•En **The Exciting X-Patrol n°1** Brother Brood (Sebastian Brood). Amalgama entre Brother Blood (Sebastian Blood VIII) de DC y los Brood, la especie alienígena de Marvel. X-Stroke the Eliminator. Amalgama entre Deathstroke the Terminator y el X-Cutioner. Atomic Black Knight. Amalgama entre Atomic Knight de DC y Black Knight (Dane Whitman) de Marvel. Black Orchid the Unknown. Amalgama entre Black Orchid de DC y Omega the Unknown de Marvel. Prez, Master of Kung Fu. Amalgama entre Prez y Shang-Chi, Master of Kung-Fu. The Sea Devil Dinosaurs. Amalgama entre los Sea Devils y Devil Dinosaur. The Vigilante Kid. Amalgama entre Vigilante y Rawhide Kid. Deaddevil, the Man Without Life. Amalgama entre Deadman y Daredevil, the Man Without Fear. Panthera. (Rosa Callasantos) Amalgama entre Pantha y Feral. La isla de Zenosha. Amalgama entre la ficticia nación de Zandia (de donde es nativo Brother Blood) y Genosha.

•En **Iron Lantern n°1** Iron Lantern (Hal Stark). Amalgama entre Green Lantern (Hal Jordan) y Iron Man (Tony Stark). Madame Sapphire (Pepper Ferris). Amalgama entre Star Sapphire de DC y Madame Masque y Virginia "Pepper Potts. Green Guardsman (Kyle O'Brien). Amalgama entre Green Lantern (Kyle Rayner) y Guardsman (Kevin O'Brien) de Marvel. Happy Kalmaku. Amalgama entre Thomas "Pieface" Kalmaku y Harold Joseph "Happy" Hogan. H.E.C. T.O.R (Highly Evolved Creature Totes Oriented for Revenge). Amalgama entre Hector Hammond de DC y M.O.D.O.K. (Mental Organism Designed Only for Killing) de Marvel. Oa the Living Planet. Amalgama entre Oa, hogar de los Guardianes del Universo y Ego the Living Planet. Stewart Rhodes. Amalgama entre John Stewart y Jim Rhodes. Rhomann Sur. Amalgama entre Abin Sur de DC y Rhomann Dey de Marvel. Doctor Whiplash. Amalgama entre Doctor Polaris de DC y Whiplash de Marvel. Weaponers of A.I.M. Amalgamados entre los Weaponers of Qward y A.I.M (Advanced Idea Mechanics).

•En **Spider-Boy Team-Up n°1** La Legion of Galactic Guardians 2099 –Amalgama entre la Legion of Super-Heroes y el Universo 2099 más la version de 1969 de los Guardians of the Galaxy. Miembros: Bouncing Ball. Amalgama entre Bouncing Boy y Speedball (Robbie Baldwin); Cannnonfire. Amalgama entre Wildfire y Cannonball; Chameleon. Amalgama entre Chameleon Boy y el Chameleon de Marvel; Darkstar. Amalgama entre Shadow Lass y la Darkstar de Marvel; Dream Date. Amalgama entre Dream Girl y Destiny; Fantastic Lad. Amalgama entre Elastic Lad de DC y Mister Fantastic; Invisible Girl. Amalgama entre Invisible Kid e Invisible Woman; Lady Bug. Amalgama entre Shrinking Violet y Wasp; Living Lightning Lad / 'Lectron. Amalgama entre Lightning Lad y Electro y Living Lightning; Growing Boy / Living Colossus. Amalgama entre Colossal Boy/ Levia-

than/ Micro Lad (Gim Allon) e It! The Living Colossus de Marvel; Martinex 5. Amalgama entre Brainiac 5 y Martinex; Star Charlie / Mass. Amalgama entre Star Boy y Charlie-27; Molecule Lad / Nucleus. Amalgama entre Element Lad y el Molecule Man; Multiple Maid / Myriad. Amalgama entre Triplicate Girl y el Multiple Man; Paste-Eater Pete. Amalgama entre Matter-Eater Lad y Paste Pot Pete (a.k.a. the Trapster); Phantomcat. Amalgama entre Phantom Girl y Shadowcat; Phoenetix. Amalgama entre Kinetix y Rachel Summers; Psi-Girl. Amalgama entre Saturn Girl y Psylocke; Shadowstar. Amalgama entre Shadow Lass y Starhawk; Living Lightning Lass / Sparkler. Amalgama entre Lightning Lass y Dazzler; Spider-Boy 2099 (Mig-El Gand). Amalgama entre Mon-El (Lar Gand) y Spider-Man 2099 (Miguel O'Hara); Sun Lord. Amalgama entre Sun Boy y Firelord; Timberwolf by Night. Amalgama entre Timber Wolf y Werewolf by Night; Universe Boy. Amalgama entre Ultra Boy y Captain Universe; Xcel. Amalgama entre XS y Quicksilver; y Vance Cosmic. Amalgama entre Cosmic Boy y Vance Astro. Spartacus. Amalgama entre el Persuader y Gladiator. Agamotto Empress. Amalgama entre la Emerald Empress y el Ojo de Agamotto. Tharlock. Amalgama entre Tharok y Deathlok. Valinus. Amalgama entre Validus y Terminus. Manorb. Amalgama entre Mano y Orb. Scavulture. Amalgama entre el Scavenger II y el Vulture.

•En **Thorion of the New Asgods n°1**
Jade Enchantress. (Jennifer Le Beau) Amalgama entre Jade de DC y la Enchantress de Marvel.

•En **The Magnetic Men featuring Magneto n°1**
The Sinister Society –Amalgama entre la Secret Society of Super Villains y los Sinister Six. Miembros: Black Vulture. Amalgama entre Black Condor de DC y Vulture de Marvel; Deathborg. Amalgama entre Cyborg y Deathlok; Kultron. Amalgama entre Kobra y Ultron; Soniklaw. Amalgama entre Sonar y Klaw. Chemodam. Amalgama entre Chemo de DC y MODAM de Marvel. Mr. Mastermind. Amalgama entre Mr. Mind de DC y Mastermind de Marvel. Quasimodox. Amalgama entre Vril Dox y Quasimodo.

Nombrados en las Figus
Hawkhawk. Amalgama entre Hawkman y Nighthawk. Halorama. Amalgama entre Halo de DC y Roma, la Guardiana Omniversal de Marvel. Professor Psycho. Amalgama entre el Dr. Psycho de DC y el Professor Power de Marvel. White Whale. Amalgama entre Tobias Whale y el Kingpin. Jeanette Gruenwald. Amalgama entre Jeanette Kahn (Presidenta de DC) y Mark Gruenwald (editor supremo de larga data en Marvel), es nombrada en relación a la historia de Will Magnus y su hermano.

ACCESO LIMINGIDO

Cuando Axel Asher tenía 7 años, entró al dormitorio de los padres para encontrar a su hermana menor jugando con el arma del padre. Él trató de sacársela y forcejearon. El arma estaba cargada y se le escapó un tiro que le pegó en la pierna al joven. Axel no podía salir de su asombro, y encima, la hermanita lo miraba con rabia porque le había sacado el juguete. Años después, el único recuerdo del disparo era una leve cojera, pero Axel aún cargaba con la memoria, la bronca y el dolor. Fue la experiencia más traumática de su vida, hasta que en el fondo de su consciencia empezaron a manifestarse los Hermanos. Los genios que escribieron esta historia tratan de relacionar el odio hacia su hermanita con el odio que sienten estas mega-entidades cósmicas hermanadas, una por el otro.

En el crossover de 1995 entre el Silver Surfer y Green Lantern ("Green Lantern/Silver Surfer: Unholy Alliances" también escrito por Ron Marz), ya en los últimos cuadritos se muestra un callejón de Nueva York donde una gran caja de cartón comienza a emitir unos poderosos rayos de energía. Pasa por ahí Axel Asher, un adolescente que vivía en esa ciudad y ahí se topa con un vagabundo que protege lo que parece ser una caja de cartón, pero en realidad es un portal entre universos. El homeless le revela a Axel que él es el siguiente 'en línea' para portar los poderes y la responsabilidad de ser "El Acceso", la persona a cargo de prevenir que los universos se fundan en uno. Esto sucedía porque originalmente los hermanos eran un mismo universo separado en dos, cuando tuvieron la primera disputa. Algunos 'fragmentos' del universo unificado original aún existían. La 'caja' era uno de ellos; Access era otro.

Cuando las entidades hermanadas toman conciencia de la existencia del otro, es decir, cuando los Universos de Marvel y DC comienzan a realizar crossovers, Axel descubre el enorme poder que tiene adentro y la existencia de estas entidades cósmicas mega-poderosas. Nativo de ambos universos –o de ninguno de los dos, vaya uno a saber, con tanto poder puede pasar cualquier cosa- ahora tenía como deber mantenerlos separados. Si comenzaban a superponerse podrían volver a fusionarse nuevamente en el universo amalgamado (¿Y? ¿qué tiene de malo? No lo sabemos, excepto que se les acaba el negocio). Access comenzó a viajar de un universo al otro tratando de evitar los cruces, sin ser visto, desde las sombras. Pero claro, los caprichos de los inmensos hermanos cósmicos volvieron a enfrentarlos, y en medio de la trifulca, con tanto mezcla de universos, volvieron a fundirse en el Amalgam Universe. Access va a separar a los dos universos nuevamente y distanciarlos para que no se vuelvan a pelear.

Axel descubre después que el linyera de la caja era una versión futura de él mismo y que la 'línea de sucesión' del poder era un chamuyo de esta versión aliada con Darkseid. Al permanecer mucho tiempo en un mismo universo Access siente que posee un tremendo poder que hace que ocurran crossovers y se amalgama él mismo con su

versión malvada para ayudar a los héroes de los dos grandes universos a vencer a Darkseid.
Si bien este personaje propiedad de Marvel y DC debía ser el motor de futuros crossovers, en el mejor de todos, JLA/Avengers, ni se lo menciona. Pero se lo nombra de pasada en Superman/Fantastic Four (con guion de Dan Jurgens) e incluso lo nombra el Impossible Man en el crossover "Superman/Silver Surfer: POP!" (escrito por George Perez, pero donde el coordinador es Mike Carlin). Está claro que el personaje de Access existe solo como excusa para tratar de explicar los eventos del 'enfrentamiento' entre DC y Marvel del '96 y con el distanciamiento en materia de cruces entre editoriales, pasó a un olvido más que justo.

COSMOCLATURA

Este Universo (¿creación de los artistas involucrados -Ron Marz, Peter David, Dan Jurgens y Claudio Castellini- o de los coordinadores de la serie -Mark Gruenwald, Mike Carlin, Joe Andreani y Chris Duffy-?) o multiverso fusionado, o lo que sea, recibió la nomenclatura Earth-692 en la Marvel Encyclopedia: Fantastic Four (Nov-2004, escrita por Kit Kiefer) pero en el Official Handbook of the Marvel Universe: Alternate Universes del 2005 pasa a ser referida como Earth-9602. Por el lado de DC, en The Essential Wonder Woman Encyclopedia: The Ultimate Guide to the Amazon Princess publicada por Random House, y escrita por John Wells, Phil Jimenez y Gail Simone, se establece que Amalgam es la Tierra-496.
Es decir, que existe como un multiverso fuera de la existencia de los dos que lo generaron y merece su propio código. Si lo tratáramos de encasillar dentro del Universo Marvel, no tiene una estructura similar a la Tierra-616 y debe ser considerada por afuera del multiverso original. Pero al haber existido para los personajes de la compañía, debe formar parte de algo, de un Omniverso mayor que lo abarque. Aunque como también comprende a los personajes de DC, debería ser más abarcativo aún, y considerarlo – como la línea New Universe o la Shadowline,- parte de un Megaverso Marvel (que debería incluir también a los personajes de DC).
Y tras tan sesuda disquisición no queda más que la pregunta boluda: ¿volveremos a ver una nueva camada de títulos de Amalgam? No quiero pensar el cataclismo que haría falta para que hoy se unan Disney y Warner... ■

OJITOS PIZPIRETOS

APUNTES Y ANÉCDOTAS DEL MANGA EN MÉXICO

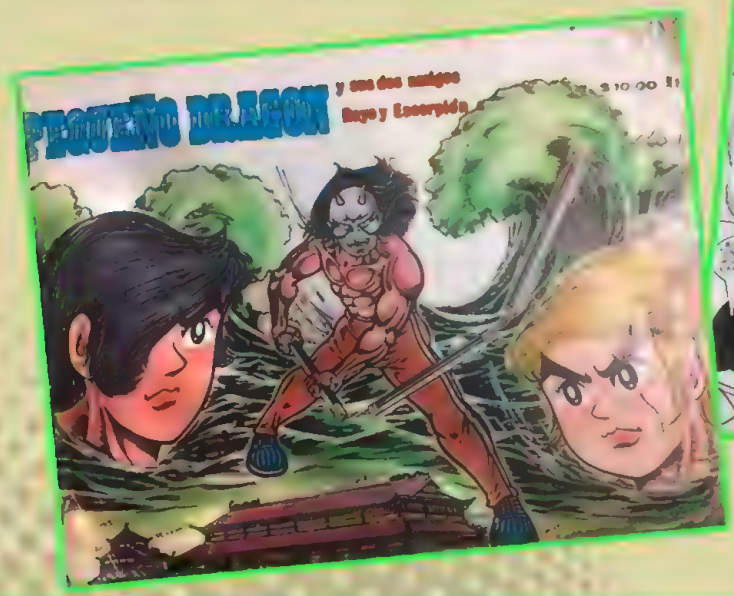
La relación de México con el comic asiático es realmente reciente. Nuestra ubicación geográfica le ha concedido una mayor entrada al comic norteamericano que al de otros continentes, y aunque el material producido en Europa ha tenido continuos acercamientos a los lectores de nuestro país, el dominio norteamericano en el comic de licencia es notorio; por otro lado, durante varias décadas la producción nacional era suficiente para cubrir el consumo doméstico, los millones de ejemplares semanales que se consumían en el país dejaban poco espacio para productos de otro entorno cultural.

Posiblemente el primer acercamiento se da con la adaptación a fotonovela de la película japonesa "El Hombre H" que fue publicada el 1963 por Editormex en la revista Ultraciencia, aunque no se puede considerar una publicación asiática como tal. Era mas bien una adaptación de fotogramas en formato de historieta.

En 1975 llegaría la revista "Las Aventuras de Meteoro, el rey de las pistas" que publicaba la editorial Abril de Argentina, basada en un popular animé y que llegó a México por medio de distribuidora Sayrols. Pero era material generado en Argentina, no traducciones al castellano de historietas japonesas.

Para 1978 se transmitiría en México la serie animada de Heidi, animé infantil estrenado en Japón el 6 de Enero de 1974, inspirado en el libro homónimo de la escritora suiza Johanna Spyri. Esta serie producida por el estudio de animación Zuiyo Eizo (actualmente, Nippon Animation) en conjunto con la cadena alemana Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF), tuvo tanto éxito en nuestro país que su adaptación a historieta se publicó con periodicidad quincenal desde 1979. Podemos considerarlo el primer comic desarrollado por asiáticos que se imprimió en nuestro país, aunque la forma de lectura fuera occidental (de izquierda a derecha) y era un producto editado en España. Precisamente de España empezaron a llegar algunos comics basados en animés japoneses como "Las nuevas aventuras de Mazinger Z", que poco o nada tenían que ver con el popular personaje del animé y que eran publicadas por Editora Valenciana en 1979; Candy Candy que también venia de Argentina, y "La batalla de los planetas" (Gatchaman) publicada en España por Editorial FHER y que aquí en México se conoció como Fuerza G y llegó a los puestos de periódicos mexicanos en 1980.

Formalmente se puede considerar que la primera publicación asiática impresa y vendida en México fue el manhua (comic de origen chino) "Pequeño dragón", del cual no hay fecha de publicación visible, pero se puede calcular que se publicó en 1981 por la publicidad de un libro de René Eclaire que aparece en la contraportada y que fue puesto a venta en ese año. La duración de esta historieta fue corta, no se conocen ediciones más allá del nº 5. Impreso en color sepia y con una apretada colocación de cuadros en cada página, su lectura era confusa e inclusive algunos cuadros no se llegaban a visualizar correctamente. El Pequeño dra-



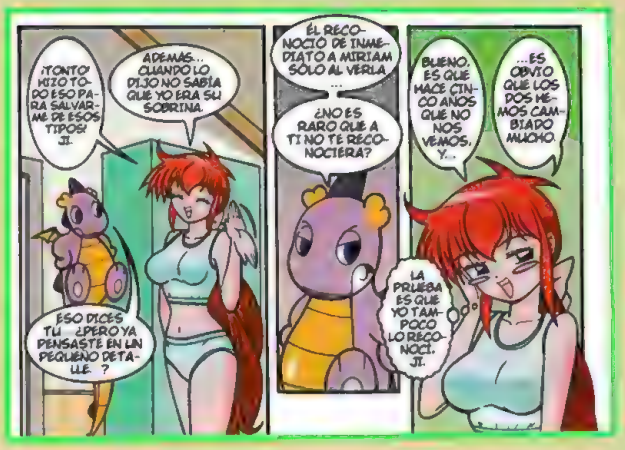
POR LUIS GANTUS

gón fue educado e instruido en las artes del kung tao por un monje sin brazos, y utiliza sus habilidades extraordinarias para ayudar a los desamparados y débiles que son abusados por maleantes, en compañía de sus amigos Rayo y Escorpión. Un tema bastante común, por no llamarlo de otra manera.

El primer manga 100% hecho en México fue ¡Hola Sandy Bell! (Haro! Sandiberu), basado en el animé producido por Toei Animation en 1980 y que en Latinoamérica fue transmitido de 1985 a 1987. En 1990 Grupo Editorial Vid publicó Las Aventuras de Sandy Bell, cuyo argumento estuvo a cargo de Miriam Devars y el dibujo fue realizado por Jaime García. Antes de esto hubo algunos ejemplos de comic mexicano con una fuerte influencia japonesa, pero que se quedaban a medias entre lo japonés y lo claramente mexicano, como por ejemplo Los Cosmolitos (Septiembre de 1986) de Lucero Bladinieres, una suerte de historia romántica con pequeños seres del espacio que visitan la Tierra. También podemos citar los casos de Destrukto (de Nicanor Peña, en 1987) o Karmatron y los Transformables, de Oscar González Loyo (1986), ambos débiles intentos de copiar las historias de robots japoneses. El primero se convertiría en una serie más cercana a las aventuras de Hanna-Barbera y el segundo atiborraría la historia con mensajes esotéricos y de superación personal.

Es en la década de los ´90 cuando aparecen ya ejemplos claros de manga en nuestro país. Los eventos de comic se convierten en el lugar más importante para la difusión y promoción de este género, así en la CONQUE de 1994, la tienda conocida como La Casa de la Caricatura, trae a venta algunos libros de arte de animación japonesa, y para 1996 en ese mismo evento aparece la tienda Comic S.A., con unos 300 libritos japoneses los cuales solo duraron dos horas a la venta. El fenómeno del manga había empezado.

En 1995, la Editorial Toukan publica la versión mexicana de Captain Tsubasa, conocida como Los Supercampeones, con adaptación de Gaby Maya y dibujo de Jorge Break. La publicación tuvo bastante éxito hasta que fue cancelada en 1997, por no contar con los permisos correspondientes. La revista se editaba a color y se realizaba íntegramente en México. En 1996, editorial Toukan publica la revista "MANGA" donde aparecerían varios personajes en estilo manga creados por mexicanos, tales como las Aventuras de Gurobaru (de Obal), Rokk (con guión de Francisco Haguenbeck y dibujo de Salvatore Lavatiatta) y I.Doll, una creación de Adalisa Zarate que llevó a las páginas de la revista con la colaboración de Gaby Maya en los guiones y de Jorge Break en las tintas. Esta revista tuvo una buena aceptación, pero la poca disciplina de los autores hizo que terminara publicándose en sus páginas solo la historia de I.doll, la única que cumplía con los tiempos de entrega. Para 1997 se publicó Guerreras Mágicas (Magic Knight Rayearth), el manga de CLAMP, pero flipeado y a color, de corta duración. Esta revista todavía es recordada en nuestro país por el atrevimiento de haberle puesto color a un manga (historia que cuento al final de este articulo, ya que fui directamente culpable de esa situación y que afectó directamente a Supercampeones).



Ese mismo año, el Grupo Editorial Vid edita el primer manga con las características de tamaño y forma de lectura japonesa (de derecha a izquierda): Video Girl Al, de Masakazu Katsura, el primero de una larga lista de títulos publicados por esa editorial. Su único competidor fue Toukan, que publicaba el mangas de Sailoor Moon, Sakura Card Captor y Ranma ½ pero en tamaño comic book, y flipeado.

Recién en 1999 llegó un nuevo competidor a la escena: Edito Poster, de Arnulfo Flores, el cual se percató del gran éxito del manga y cómo era consumido por muchos jóvenes lectores. Así que decidió empezar a publicar manga hecho en México: lanzó su revista Conexión Manga, que fue muy bien recibida, y en sus páginas empezó a publicar pequeñas historias cortas de diferentes autores en una sección llamada "La Saga". Pero no solo fue la revista, Arnulfo estaba decidido a sacar provecho de esta moda editorial, y ese mismo año publicó Tetsuko: la Chica de Acero, de Arturo "Lobo" Vazquez, Sexys divertidas y abusadas, y Chicas trabajadoras, estas dos últimas con una fuerte carga erótica, apostando al género hentai. Un par de años después, publica Sedai, donde se incluyeron historias como El Comealmas Kojiro (de Paty Pérez), Las Chicas Peleadoras (de J.L. Belmont) y -en su últimos números- Academia Estelar (de Angel Pethka e Ignacio Loranca). Ese mismo año saca el título Saga Shojo, donde aparece CQ32 (de Adriana Pasos), El Bosque de de Yokai (de Yoshie Kyyota) y Abre una Ventana (de Adalisa Zárate). Esta revista llegó apenas al n°10 , y Sedai al n°11. También en esas fechas salió Goji: un dragón con ángel, una creación de Lobo Vázquez, que superó los 20 números.

En el 2000 aparece el comic mexicano estilo manga Meteorix 5.9. Fruto de la imaginación de Jorge Break y con auspicio editorial de Toukan, este comic duró 98 números y 8 años de publicación contínua, para convertirse en el manga mexicano mas longevo en nuestro país. Jorge hacía la broma que luego se convirtió en un nuevo género llamado el Manganaco ("naco" es una palabra despectiva en México, que significa vulgar, de poca educación), y el creador bautizó asi su obra, la cual hasta la fecha sigue teniendo fieles fans y seguidores. Jorge sigue publicando por su cuenta historias como Centella Azul, y en últimos años nos ofreció Crónicas de Fátima, con guion de Jagr, en la editorial Momentum.

Tal vez el comic tipo manga mejor realizado, con un gran trabajo tanto gráfico como argumental, sea Nómadas del Yermo, de Raúl Treviño, quien a lo largo de tres tomos cuenta una historia post-apocalíptica donde mezcla aventura, humor y pollos. Raúl se mudó a Japón y en la actualidad trabaja para Webtoon, donde publica desde 2019 la historia Vivir por Siempre.

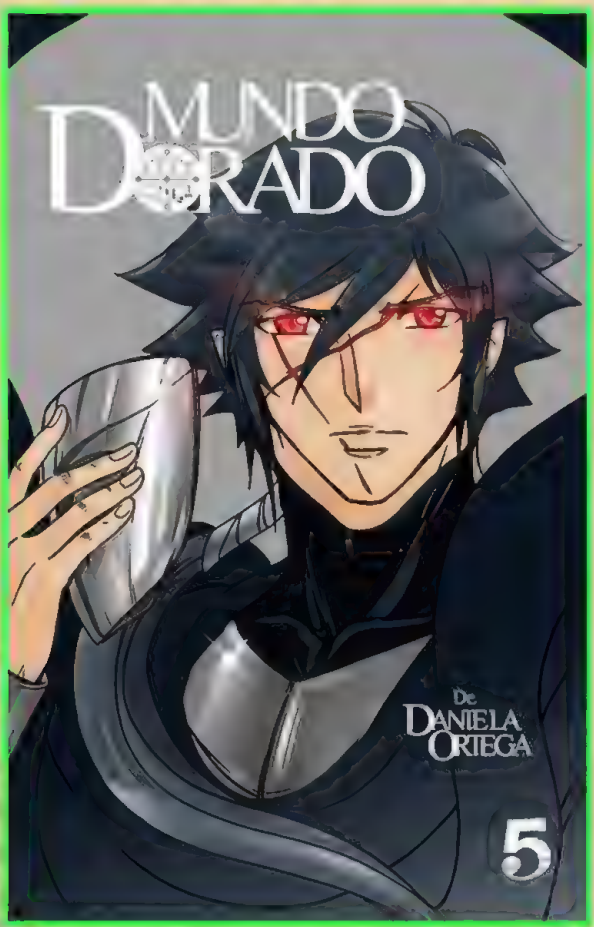
El manga en México tiene una gran cantidad de lectores que durante años consumió las publicaciones del Grupo editorial Vid, pero después del 2006 y gracias a los malos manejos administrativos de esa editorial, poco a poco empezó a desaparecer. Unos años después tomaría la posta la editorial Panini, que ha cubierto con éxito el mercado mexicano con una amplia variedad de títulos y con series completas (a diferencia de su antecesor que dejó incompletas varias sagas). A Panini se le unieron la editorial Kamite con algunos títulos y la editorial Televisa, que intentó entrar a ese mercado pero no lo hizo adecuadamente y no duró mucho en el mercado de las traducciones de comic japonés.

En México se ha desarrollado una cultura otaku muy fuerte, y aunque tardó en entrar a nivel comercial, a nivel independiente y de fanzines el manga ha tenido presencia contínua. Los primeros comics estilo japonés que se publicaron de forma independiente en México fueron Lyonesse (de Adalisa Zárate) y Garuda (de Paty Pérez), ambos en 1995. Ese mismo año surgen las primeras revistas informativas del tema: Animanga, editada por Adalisa Zárate y Gabriela Maya, y Domo, que dirigían Valente Espinoza y Rolando Cedillo. En 1997 se sumó Plan B, de Rodrigo Alvarez, y esas tres publicaciones se convirtieron en la base de el nuevo fandom otaku en el país.

Sin embargo, hablar de comic independiente tipo manga en este lado del continente es complicado y difícil de documentar. La mayoría de los títulos no pasan del primer número y hay una gran cantidad de publicaciones de este estilo que no superan los 200 ejemplares impresos. Aún así, han existido casos muy sonados, como por ejemplo el comic adaptación de la telenovela Rebelde (basada en la argentina Rebelde Way), que el estudio Kaboom publicó en 2006 y que solo duró dos números debido a la falta de profesionalismo de las escritoras Rebeca Soriano y Susana Romero y a la terquedad de dibujar el comic estilo manga. Esto generó rechazo entre los fans de la teleserie, y se convirtió en el único producto de esa licencia que fracasó comercialmente. Sin embargo los dibujantes de dicho comic (Eridan Zumaye y Jorge "Kokoro" Resendiz conocidos como los Mataketos), lograron colocarse en el gusto de los fans del manga con su estilo de dibujo y publicaron por su cuenta el comic 9Negro.

En las últimas dos décadas han aparecido muchos jóvenes que han buscado utilizar el estilo manga para su obra. Trataré de mencionar a los más representativos, como por ejemplo Luro Hersal con Tulpa, una historieta yaoi; Las alas de la revolución, de Tozani que ganó un concurso de manga y a partir de ahí se convirtió en el editor en jefe de la revista Dibujarte; la novela Mundo Dorado de Daniela Ortega; la revista Kokoro NG, dirigida por Daniella Canales; Promesa de amor de Paulina Ramos; Traveling Seres, de Adalisa Zárate, donde cuenta historias de béisbol; Dremm de Lauren; Kousei de Neherenjya; Yuto A.O.I e Izumi Kazuga, Octavo Capital de Patricia Weathley; o el trabajo del colectivo Doon, que desde 2012 publica antologías de nuevos creadores mexicanos de manga.

A partir de la pandemia y con la ausencia de eventos y reuniones, los dibujantes mexicanos se han refugiado para mostrar su trabajo en las plataformas Webtoon y Tapas, donde predomina el estilo manga, el cual parece enraizarse cada vez más en las nuevas generaciones.



GUERRERAS PIRATAS

Guerreras Mágicas era una serie animada muy popular en nuestro país a mediados de los ´90, basada en un manga del Estudio CLAMP (conformado por las escritoras Nanasse Ookawa y Satsuki Igarashi, y las dibujantes Mick Nekoi y Mokona Apapa). La historieta fue publicada en México por la editorial Toukan en 1997 y duró cuatro números. Unos tres años después, cuando la euforia por este título había pasado, Editorial Vid la publicó en la revista Mixzine, y la dejó inconclusa. Pero la edición de Toukan tuvo una peculiaridad... sí, era el manga original, flipeado para su lectura en sistema occidental (izquierda a derecha) y sus paginas eran A COLOR... un pecado imperdonable.

Todo empezó en 1997. En ese año se iba a exhibir en cines la remasterización de Star Wars, por lo cual concerté una cita con Jaime Flores, director de Toukan, para proponerle publicar la revista conmemorativa de Star Wars. A Jaime le interesó la idea, y como yo tenía contactos con Tycoon, los representantes de la licencia en México, me hice cargo de las negociaciones (al final, no se publicó dicha

revista por el excesivo costo de la licencia). En esos días, conversando con Jaime y con Víctor Fernández (el director del área de color de la editorial, y un gran conocedor de comics y amigo), se nos ocurrió la idea de buscar la licencia de Hellboy, y empezar a editar comics de Dark Horse en Toukan. Empezamos a preparar una programación y a analizar qué títulos de dicha editorial americana podrían ser comerciales. En esas estabamos Víctor y yo, cuando Jaime nos llama a su oficina y nos informa que acababa de comprar la licencia para el comic de Guerreras Mágicas. Víctor y yo no hicimos mayor aspaviento, porque a ninguno de los dos nos gusta el manga en particular, cuando de repente Jaime se dirige a mí y me informa que me iba a encargar de coordinar ese título. En ese momento mi expresión fue de asombro (y un poco de desencanto). De inmediato le comenté a Jaime que yo nunca había visto esa serie, que no me gustaba el manga y que si tenía a Gaby Maya en la editorial (estaba escribiendo un comic llamado I. doll con Adalisa Zárate) ella era la mejor opción para coordinar esa serie. Víctor apoyó mi propuesta y Jaime se nos quedó viendo fijamente, solo para decirnos "No me importa si te gusta o no, aquí están estos videos, revisalos y quiero una propuesta el lunes en mi escritorio". Salí de su oficina bastante molesto. En aquel entonces el manga empezaba a cobrar fuerza y en la CONQUE ya había visto los primeros indicios de su impacto entre los fans. La moda era Dragon Ball y yo en lo personal era poco tolerante al manga (cosa que he cambiado con la edad); para mí en ese entonces todo se parecía a Remy, un animé de los ´80 que era un dramón.

No entendía porque no le habían dado ese proyecto a Gaby, y en eso Víctor, para calmarme, me dijo que era la oportunidad de que hiciera algo diferente y aprendiera, que no siempre iba a trabajar con lo que me gustaba (si lo sabría él, que todos los días coloreaba revistas de corte popular conocidas como sensacionales y los detestaba). En ese momento empecé a elucubrar una idea macabra: ¿Que pasaría si le poníamos color a un manga?

De inmediato busqué información sobre el tema y me di cuenta de que nunca se le había puesto color a esos comics. Lo más cercano era Dirty Pair, de Adam Warren, que era un comic yanki dibujado al estilo manga. Todo lo demás estaba en blanco y negro (la cantidad de manga que llegaba a México era muy limitado y solo se encontraba en tiendas especializadas), pero descubrí que los gringos flipeaban las historias.
El lunes le presenté a Jaime el proyecto: un comic quincenal de 32 páginas flipeado y A COLOR. Al principio Jaime tuvo sus dudas, pero Víctor y yo lo convencimos. Lobo Cuevas (entintador de Los Supercampeones) iba a calcar cada una de las páginas, Gaby y Yoshie Kiyota harían las traducciones, Cromix se encargaría del color y yo de la adaptación y coordinación. Nuestro principal argumento era que la serie de televisión era a color y a los niños que la veían no les iba a gustar que estuviera en blanco y negro.
Tengo que confesar que fue muy divertido trabajar de esta manera, era una sensación de rebeldía muy peculiar. Disfrutábamos hacer las cosas a nuestro gusto y nos sorprendía la reacción de los otakus, nunca los había visto tan enojados. Recuerdo a cuatro de ellos que me estuvieron esperando en mi oficina durante largo tiempo (yo iba a la Universidad en ese entonces) y en cuanto llegué, de forma muy agresiva, me reclamaron el hecho de haberle

puesto color a las Guerreras Mágicas, que estaba cometiendo una grave ofensa y que ME EXIGíAN que lo regresara a su estado normal y me disculpara públicamente. Estuve a punto de soltar la carcajada, pero lo único que les dije fue que eso había sido una decisión editorial, y que si no les gustaba, no comprarán la revista. Ellos reviraron arguyendo que gracias a ellos existía la editorial y que iban a organizar un boicot. Les contesté que si querían que las cosas se hicieran como ellos deseaban, que pusieran su editorial, compraran su licencia, pagaran su impresión y distribuyeran su producto. Siempre he procurado atender a los aficionados y escuchar sus sugerencias, pero estos tipos realmente me cayeron mal por su prepotencia y falta de educación. Hay otra forma de pedir las cosas. Los cuates me amenazaron con boicotear a la editorial, a la CONQUE, a mi escuela y creo que hasta al veterinario de mi perro. Ese fue mi primer encuentro con otakus acérrimos, y no ayudaron mucho a que mi percepción acerca del manga cambiara. Fuera de esos pequeños contratiempos, todo funcionaba adecuadamente, hasta que un día me llama Jaime y me informa que el título se iba a cancelar en el número 4 (si mal no recuerdo estábamos trabajando el número 7 u 8). Mi sorpresa fue mayúscula: las cifras de venta de Las Guerreras eran buenas y recibíamos muchas cartas todos los días de gente a la que le gustaba la revista. En ese momento, Jaime no me dió mayor explicación. Simplemente se cerraba.

Poco después me entere qué había pasado: Jaime le compró la licencia a un señor de apellido Navarrete, que había adquirido los derechos de las Guerreras Mágicas para impresos para toda América Latina. Este cuate publicaba álbumes de figuritas, y no le interesaba en particular el comic, por por lo que vio una buena oportunidad para recuperar un poco de lo que había pagado por la licencia. Así, LE SUBLICENCIO A JAIME el título, cosa que está prohibida en los contratos de licencias. Cuando los japoneses se enteraron de lo que estábamos haciend (sublicenciarlo, ponerle color, flipearlo) casí les da un ataque fulminante y mandaron una carta ordenando dejar de publicar el título. Jaime no sabía que no se podía, pero no quiso problemas legales, así que dejó el asunto y solo salieron a la venta cuatro números de Guerreras Mágicas.

Obviamente los otakus pensaron que esto se debía a las bajas ventas del producto y a que sus exigencias directas y decisivas lo habían logrado. Temo informarles que NO. La revista vendía muy bien, a los niños les fascinaba, todos los días recibíamos cartas felicitándonos porque podían leer la historia que veían en la tele. En realidad los que se quejaban eran un pequeño grupo de fans aferrados, que eran más escandalosos que efectivos. Lo malo del asunto es que esta cancelación se llevó entre las patas a Los Supercampeones, porque estaban en la misma situación que las Guerreras. Esta de más mencionar que para un amplio grupo de fans me convertí en su enemigo publico número 1 y algunos hasta la fecha me siguen recriminando el haber cometido tan sacrílega acción.■

COMICS Z

por IGNACIO ALCURI

LOQUILLO

No es fácil decidir qué historieta merece ser parte de esta sección ya clásica, tradicional, seminal en todo lo relacionado a la revista Comiqueando. A propósito, todavía no me lo creo que estoy escribiendo en la misma publicación que leía de joven (ya dejé de serlo). Eso, nomás compartir la emoción.

Les decía que con tantas revistas bizarras, adquiridas en la Feria de Tristán Narvaja y otros antros montevideanos, cuesta encontrar aquella que levante su cabeza por sobre la multitud y diga: "Oigan, creo que me merezco el espacio". Revisé una caja entera de publicaciones que no llegaron al número dos y hasta una fotonovela protagonizada por la familia Maradona en la revista de VideoMatch. Pero ganó Loquillo.

No me refiero al cantante de los Trogloditas sino al viejo y querido Pájaro Loco, Woody Woodpecker, aquel en cuyos dibujos animados aparecía el mismísimo Walter Lantz, su creador. Quien a manera de un Walt Disney de segundas marcas nos invitaba a ver las aventuras de su delirante personaje en forma de "cartones". Porque así traducían "cartoons" en el siglo pasado.

La portada prometía. De cuatro personajes presentes en esta revista de historietas para niños, dos están fumando. Un millonario estereotípico, de esos que gastan millones en abogados para no pagar millones en impuestos, camina por la calle fumando un cigarro. Lo sigue alguien con cara de pillo, algo que se nota por las ojeras, el gorro de criminal y el cigarrillo. Otro criminal (ojeras, gorro) sigue los movimientos del ricachón por sobre una verja. Finalmente, Loquillo mira a los tres desde un primer plano, con su típico plumaje rojo del rostro. El resto de su persona no es tan típico, ya que el azul del cuerpo también fue pasado a rojo, y luce una corbata verde. Loquillo jamás usó corbata en sus más de 80 años de historia.

Pero lo que me convenció de que este era un "Comic Z", de que superaba el nivel de dibujos encontrados en las revistas de Minguito o las Trillizas de Oro, fue la primera viñeta de la primera página. Sin necesidad de una splash page, que a veces solo busca que el dibujante se ahorre unas horas de trabajo, Loquillo nos atrae con un solo globito de texto. Ocho palabras capaces de sacudir la imaginación del lector más que Ozymandias en Watchmen diciendo "Lo hice hace treinta y cinco minutos".

Las palabras: "Esta semana va a estar lindo el Prode".

La frase la pronuncia el mismísimo Loquillo (de corbata) a su amigo Albatro. Así, en singular. Que, bien mirado, se parece al ricachón de la portada. Y si miramos bien el título de la historia, que es "Albatro millonario", permite anticipar lo que se vendrá en las próximas páginas. Pero no lo diré aquí, porque estoy seguro de que quieren experimentarlo de primera mano, como la vuelta de tuerca de "Sexto Sentido".

Albatro le pregunta a Loquillo de cuánto es el pozo, y el carpintero más famoso desde Jesús (o incluso más) le dice: "Casi nada... noventa y cinco millones de australes". La revista no está fechada, pero sí tiene precio en el medio de una contratapa carente de toda publicidad. Costaba 350 australes. Ahora, no podemos saber cuánto le dolía al bolsillo de un niño o de sus padres esta revista, pero si calculamos un precio de 3 dólares, similar al que cuesta una "finita" estadounidense, por sencilla regla de tres el pozo sería de 815.000 dólares. "¡Las cosas que se pueden hacer con tanto dinero!" responde Albatro y tiene razón.

Ambos corren hasta el kiosco. Alto ahí. Acabo de darme cuenta de que quizás algunos de ustedes, por juventud, residencia o simple ignorancia no sepan lo que es el Prode. Se llama así por PROnósticos DEportivos y era un juego de apuestas en el que había que acertar si cada partido terminaría con victoria local, empate o victoria visitante. En Uruguay tuvimos el Profu, seguramente una versión más pequeña y lavada de la argentina, como de costumbre.

Ahora sí. Ambos corren hasta el kiosco, pero Albatro anda sin un mango así que le pide cincuenta australes a Loquillo, que se los presta sin dudas. Nuestro protagonista confiesa que hizo la tarjeta "al tun-tun" y Albatro también. "¿Qué harías si lo acertás?", pregunta el que está por acertar. Y Loquillo, lejos de cualquier mirada censora de Walter Lantz, que no debía ni saber que este comic existía, responde con la lengüita afuera: "Lo primero... ¡agarrarme una curda de novela!".

Si con ocho palabras había derrotado a Alan Moore, aquí transformó al arco "Demonio en una botella" de Iron Man prácticamente en un chiste del Pibe Bazooka. Así se retratan las conductas autodestructivas. En fin, el lunes por la mañana los amigos corren a leer el diario. Loquillo solamente hizo nueve puntos, pero Albatro clavó los trece. "Agarré Boca... El empate... Independiente... Este otro sí... Aquí... Aquí...".

El pajarraco se queda duro y no es para menos. Al menos eso dice alguien que se encontraba junto a ellos. "¡No es para menos!". Metió todos los partidos y es el único ganador. Mmmh... La persona que se encuentra junto a ellos me resulta familiar, con su cigarrillo en la boca y su gorro de matón. Debe ser mi imaginación.

Cual osito Gummi, Albatro salta por las calles para celebrar que ahora es "requetemillonario" (en australes). Pero Loquillo sufre por dentro y por fuera. En otra serie de viñetas inolvidables, el Pájaro Loco ve cómo su amigo dice "Qué raro me siento... Algo distinto dentro de mí..." y se hunde en un mar de tristeza.

"Sí, está cambiando... El ser millonario lo está mareando... No volverá a ser el mismo de antes... Sí, el dinero cambia a la gente". Si el Che Guevara hubiera leído esta historia decía que Loquillo estaba exagerando. Y mientras Albatro ponía cara de autosatisfecho, leíamos un globito más triste que toda Identity Crisis.

"Es triste, pero me temo que perdí un amigo". El comic podría terminar acá y los niños de esa época se hubieran agarrado la curda de novela de la que hablaban antes. Pero Albatros es mejor que cualquier pensamiento pesimista y corre a buscar a su amigo. Sí, amigo.

"¿Cómo me dejás así, justo en este momento tan especial para mí?", pregunta el requetemillonario (en australes). "Justamente... Ahora tenés mucha plata y yo soy un seco... Estamos en polos opuestos. No puede haber amis-

tad". Chupala, Marx.

La respuesta de Albatro los sorprenderá. "¡¿Qué decís, tarado?!". Un poco fuerte para una historieta infantil. "¡Aunque hubiera ganado dos Prodes sigo siendo tu amigo! ¡Para mí eso vale más que todo el dinero del mundo!". Loquillo cree que es un chiste. "¿Acaso me estoy riendo?". Abrazo conciliatorio. Chupala, Pixar

No es por sacarme chapa, pero en esa viñeta descubrimos por qué Albatro es tan bueno. "¡Albatro, sos Gardel!". Eso significa que Albatro ES URUGUAYO y nació en Tacuarembó. Pero mejor sigamos adelante.

Cuestión que el petiso con el pucho era efectivamente un villano, o al menos fue llevado hacia la villanía por la victoria de Albatro. Esto por un lado nos habla de cómo la desigualdad económica puede empujar a las conductas delictivas y cómo estaríamos mejor como sociedad(es) con un reparto un poco más equitativo. Por otro lado, esta historieta tiene una portada que refleja lo que pasa en su interior. Ya por eso debería haber ganado un Eisner.

"¡Un zanguango como ese se lleva el superpozo! Uno hace boletas y boletas, y un tarado se queda con la papa. ¿Y si lo hago secuestrar? Podría cambiar su fortuna por su integridad física. Hablaré con los muchachos". Hay villanos de Ciudad Gótica que consideran ese soliloquio como demasiado violento, y eso que se disfrazan y salen a cagar a tiros a Batman.

Al otro día, algo que queda claro por el cartelito de "Al otro día", Loquillo va en busca de su amigo, quien ya anda de galera y bastón, más el puro de la portada. "¡Varón! ¡Ni pinta te echaste encima!". Disculpen que transcriba tantos diálogos, pero es que son maravillosos. Mucho más si los de Loquillo los escuchamos en nuestra mente con la voz de Loquillo de los cartones.

"Bueno, viejo... ¿Dónde vamos a reventar unos mangos?", pregunta el nuevo rico. Pucha, acá tengo que transcribir la página entera porque pica altísimo. Les dejo esa viñeta nomás por el uso iconoclasta de la perspectiva en la calle de atrás. Chupala, Escher.

El inocente y virginal Loquillo se sorprende por la idea de su amigo, que redobla la apuesta. Apuesta, justamente. Si de ahí vino la guita. En fin, que su idea es: "Vamos a divertirnos... Primero a comer... Luego nos buscamos unas chicas para ir a bailar y...". Sí, Albatro quiere remojar el plumín en alguna pajarraca de decisiones apresuradas. Se transformó en un Isidoro Cañones volador, pero al menos en este caso la plata es suya y no de la familia.

"¿Ahora que tenés plata vas a tirarla a lo loco?", le pregunta el Pájaro ídem. "Hay que cuidarla, que no dura para siempre". Su amigo se habrá transformado en Isidoro, pero él se transformó en la tía aburrida que cuando te regala plata te dice que no la vayas a gastar en todo eso que tenías ganas de adquirir cuando viste el billete de la tía. Por suerte alguien ha mantenido las ganas de vivir y ese es Albatro.

¡Albatro vive la vida, papá! Mi nuevo personaje favorito en todo el mundo. Fuera, Superman. Fuera, Ambush Bug. Chupala, Escher. De todos modos, ahora comenzarían a complicarse las cosas. Y me sorprendo con ustedes, porque voy pasando las páginas sin saber con lo que me voy a encontrar, porque estas revistas las compro y las leo una vez. Cuando las leo. Suerte que apareció este espacio para amortizarlas.

Lo importante es que este secuestrador y fumador, a quien bautizaré Arquímedes Pucho, consiguió a dos cómplices para su delito. ¿Cómo hacen para capturarlo? Se aprovechan de la ausencia de Loquillo. ¿Por qué se ausenta Loquillo? Piensen. Acaban de tener una conversación profunda sobre el dinero y los placeres de la vida. Y Loquillo...

Loquillo es un boludo. Los malosos se arrojan sobre Albatro, quien "se defiende como un gato", lo meten en un auto y se lo llevan. "Se lo llevaron nomás", dice el Loki por si quedaban dudas. "Seguro van a pedir rescate por él. Pero... ¿Y si le hacen daño?". Y si le hacen daño no pagues nada, Loquillo. "Pobre Albatro, qué mal momento le toca vivir". Sobre todo considerando que estaba por irse de juerga con unas Albatras.

"Al otro día", Loquillo es golpeado en la cabeza por una roca que contenía un mensaje. "Oh, es un mensaje". Mostrame, no me cuentes, Loquillo. La regla más básica del storytelling. ¿Qué decía el mensaje?

A propósito, mucho agujero de ratón en esa ciudad, que además queda bastante cerca de una montaña. Una que seguramente es más especial que las otras, ya que solo se la define como "la montaña". Y cuando Loquillo se sube a un auto (quizás el de su amigo) y cumple al pie de la letra las indicaciones del Clan Pucho, se ven al menos dos montañas de fondo.

El acorbatado pájaro deja la tarjeta debajo de una piedra, lo que es celebrado por uno de los captores. "¡Venga con papito, tarjeta de mis amores!". La última viñeta de la página es una simple onomatopeya. Y la voy a describir sin saber a qué se debe. Es un gigantesco "TOIN!", que podría deberse a un golpe, aunque suena a resorte. Como les dije, no tengo tanta memoria como para recordar quién es el responsable del "TOIN!". ¿El Pájaro Loco tiene un plan? ¿Los malos se están por traicionar entre ellos? ¿Las pajarracas saltan sobre un colchón de resortes?

¡Fue Loquillo! Aunque no sabemos qué hizo. Suponemos que le dio una pedrada en la cabeza, lo cual seguramente le causó daño encefálico irreparable al malhechor. "Uno que quedó nocaut... Con un poco de suerte tal vez pueda salvar a Albatro y a la tarjeta", dice mientras corre.

Ahora, permítanme irme por las ramas por primera vez en esta columna. Si ibas a planificar una venganza así, tan inmediata, podrías haber utilizado una tarjeta falsa. Bueno, ahora que lo pienso, no entiendo cómo la tarjeta pasó de manos del bandido golpeado a manos de alguno de los otros dos. Creo que se venía la fecha de entrega y los Stan Lee y Jack Kirby del Woodpecker rioplatense dejaron algunos huequitos en la trama. La violencia continúa:

¿No había un Código del Comic en Argentina? Al Pájaro Loco le están tirando a matar y su perseguidor lo pone de manifiesto. "¡Pará, desgraciado, que te agujereo un poco!". La respuesta de Loquillo nos indica que tanta maldad lo hizo repensar su existencia y sus malos hábitos y ahora se conducirá por la senda de la sobriedad. "¡Ni mamado!".

El guionista tenía que encargarse del segundo maloso y lo hizo de una manera genial, que recuerda a las mejores películas de los hermanos Coen. Porque en la ficción no siempre tiene que salir todo bien. También deberían existir sucesos fortuitos en nuestras historias y... Bueno, que se tropieza con la raíz de un árbol.

Otro traumatismo craneal al caer de cabeza sobre una piedra y otro villano menos. "¡Qué bueno, se durmió solo!", dice Loquillo mientras su perseguidor atraviesa momentos críticos de su vida y sin ayuda médica de emergencia no tendrá posibilidades de sobrevivir. Lo lógico sería que Loki llamara a una ambulancia y se quedara para asegurarse de que ese ser humano reciba el mejor tratamiento posible. Pero en cambio le roba el chumbo y se transforma en John McLane en "Duro de Matar".

"El último que queda es ese diariero bandido". Ah, tiene sentido. Estaba parado junto a ellos cuando leían los resultados deportivos. No lean los resultados deportivos en el kiosco si creen que pueden ser los ganadores del Prode; esperen a llegar a sus casas.
El diariero tiene a Albatro atado y le revela su plan: "¡Los liquidaré a los dos y me haré rico cobrando la tarjeta del Prode!". Tampoco es que sea un plan tan elaborado. Pero Albatro, que ya se perdió a las chicas y no le importa más nada en la vida, se atreverá a burlarse de la altura de su captor.

Como persona demasiado encariñada con el suelo que soy, me ofende. Pero daré mi vida para que Albatro pueda seguir burlándose. Aunque en realidad se trate de un requetemillonario (en australes) riéndose de un pobre laburante, que quizás quedó retacón por la falta de nutrientes en su no tan tierna infancia.

Volvamos a lo que importa. Y digo esto porque es tarde en la madrugada y me distraje leyendo noticias de premios literarios a los que nunca accederé, porque parece que el humor es menos importante que las historias dramáticas sobre la familia que emprende un viaje (un viaje, ¿entienden? Es un símbolo) y reinventan las relaciones entre ellos. Ahora parece que un tipo que hace caca y se da cuenta de que no hay agua para lavarse las manos no merece un premio. Spoiler de un cuento que debe tener diez años: la historia se resolvía cuando la madre del protagonista, por teléfono, le decía que derritiera hielos del congelador y se lavara con esa agua. Basada en hechos reales.

¡El Pájaro Loco! Que se hace tarde. El Pájaro Loco también rompía la cuarta pared, como sus primos exitosos los Looney Tunes, o más cerca en el tiempo el mencionado Ambush Bug. O Harley Quinn. O Deadpool, sí, estaban todos esperando que lo nombrara.

Loquillo está tranquilo. Sabe que resultará victorioso porque él es el héroe. El muchachito. El tipo cuyo nombre (o apodo) decora la portada. El otro, el diariero, el enano, el único al que vimos trabajar en toda la historieta, tiene que perder.
Pero antes, un poco de acción salida del mejor cine de John Woo.

Nótese cómo las balas hacen tres ruidos diferentes: "Bang!", "Ban!" y "Bam!". Y cómo los diálogos anticipan una de las comedias más populares de los años ´90, "Tonto y Retonto". Siguen disparando. Se suman más ruidos: "Pum" (sin exclamación), "¡Bang!" (con signo de apertura y cierre), "Pif!", "Pof!", "¡Bim!" y "Pluf!".
Por suerte, tanto Loquillo como Arquímedes Pucho son peores tiradores que un Stormtrooper. Y eso que dispararon tantas veces, que el primero de ellos literalmente dice "¡Me duele el dedo de tanto gatillar!". El otro concuerda.

Habrá castigo para el diariero. Porque en esta clase de historias el mal siempre debe ser castigado. Pero en este caso no terminará muerto, ni tras las rejas, ni secuestrado por un villano peor que él.

En esta historieta supuestamente "progre", el mayor castigo para el tipo que acaba de dispararle tanto a Loquillo que LE DOLÍA EL DEDO DE TANTO GATILLAR, decide volver al trabajo. 16 horas diarias en un kiosco es, para los autores de esta historia, peor que una vida picando piedras junto a las vías del tren. Para pensar.

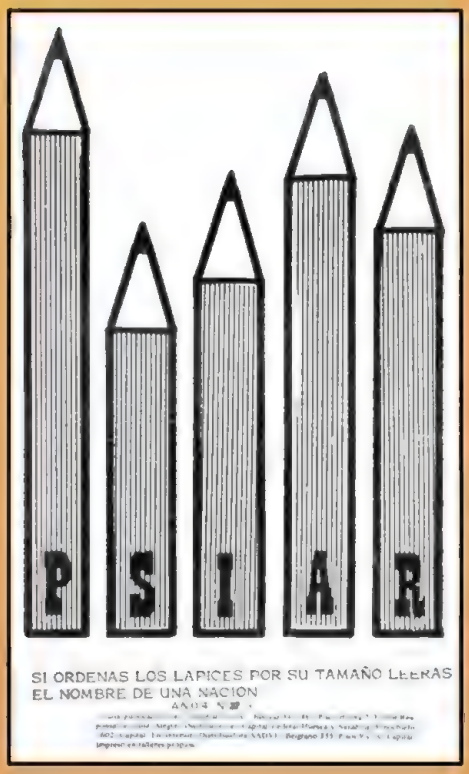
Queda la última página, en la que Albatro "Al otro día" va con Loquillo hasta la agencia responsable del Prode a cobrar la tarjeta. "Les voy a pedir que me den el premio en efectivo", dice seguramente pensando en las pajarracas. Y el rotulador, que debe ser el mismo que dibujó la historia, le sigue poniendo tilde a todos los verbos terminados en "ir". Que ya es tarde para enojarse. En serio, son casi las dos de la mañana. Loquillo espera a su amigo fuera de la agencia en la viñeta más al pedo de la historia del Noveno Arte. Vean a Loquillo esperando.

Si hasta dan ganas de golpearlo. O de dispararle hasta que el dedo duela de tanto gatillar. Pero no hay tiempo, porque aparece Albatro corriendo desesperado. "¡Rápido, Loquillo, tengo que esconderme!".

Todos creemos que otro grupo criminal se encuentra detrás de su fortuna, aunque solamente resta una viñeta para terminar la historia, así que eso parece complicado, salvo que fuera a continuar en el número siguiente. Pero no. La respuesta es bastante más sencilla.

Ahí lo tienen. Entre amenazas veladas al capitalismo, pero también a la cultura del trabajo, pasó esta historieta que lo tuvo todo. Excepto color, coherencia, sentido de la perspectiva y el Pájaro Loco sin corbata. Las quejas por favor las envían a Editorial NIMA, Bolívar 547, cuarto piso oficina 2. Editor responsable: José Alegre. Que imagino, espero, deseo que sea un nombre artístico.

Antes los dejo con el pasatiempos del retiro de contratapa, en el que Alegre y su banda se mandaron otro moco enorme.



Gracias por acompañarme en esta cuarta edición de "Comics Z". El nombre de una nación. Y después el que estaba loco era el pájaro. ■

25 años de FANTABAIRES

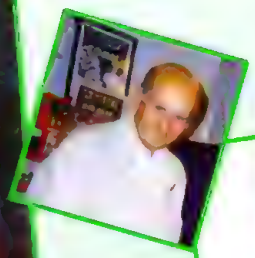
Hubo un tiempo en el que no había "fandom", no había grupos de gente con gustos en común que se agruparan en lugares físicos y/o virtuales – de hecho, no existía la virtualidad más allá de un concepto de ciencia-ficción – y, en ese contexto, cada quien vivía su fanatismo en soledad. A lo sumo se compartía el vicio con un par de amigos muy cercanos, y en situaciones que rozaban la clandestinidad, como si al leer un comic o mirar un dibujo animado teniendo 15 años o más, se hubiese estado infringiendo la ley y/o las buenas costumbres.

No estoy hablando de los años ´30, ni de los ´60, ni siquiera de los ´80; esto pasaba en plenos años ´90, cuando el mundo mostraba cambios en un montón de cuestiones, pero otras seguían siendo las mismas. Un tiempo en el que tuvimos comics de DC y Marvel en los kioscos de todo el país, editados e impresos en Argentina, cuando las serie animadas de Batman y X-Men rompieron moldes y fueron un éxito rotundo al igual que películas como Batman Returns, The Mask, Blade y algunas más. La cultura pop se abría camino lentamente hacia la masividad y el fanatismo estaba en plena ebullición, pero todas estas emociones se vivían en soledad.

El presente, sin embargo, es totalmente diferente. De hecho, en comparación, casi parece salido de otro universo: Cada año salen más películas de superhéroes de las que se pueden contar con los dedos, hay decenas de ediciones de comics extranjeros editados en el país, y otro tanto de comics nacionales, la gente se agrupa en lugares físicos y, ahora sí, virtuales para compartir en masa lo que le apasiona. Esas manifestaciones se dan, en la mayoría de los casos, en eventos multitudinarios a los que asisten miles de personas no solo en Capital Federal sino ya en todo el país. Las famosas "convenciones de comics" hoy son algo habitual; juntarse a hablar de comics, de series, de pelis de tipos con calzas ajustadas al cuerpo que tienen habilidades ridículamente fantásticas ya no está mal visto, e incluso se considera "cool".

Este universo alternativo tuvo su "big bang", hubo un punto de quiebre a mediados de los años ´90 a partir del cual todo cambió, una locura salida de la mente delirante de un grupo de gente hermosa a la que hoy le debemos un montón quizás sin saberlo. A mediados de 1996 un cónclave de jóvenes entusiastas liderado por José Antonio López y secundado por Axel Kuschevatzky y los

por Javi Paredes



hermanos Andrés y Diego Accorsi y otros, comenzaron a pergeñar lo que sería la semilla de la Primera Convención de Historietas, Humor Gráfico, Ciencia Ficción y Terror que, por suerte tuvo un nombre mucho más corto y memorable: FANTABAIRES 96.

Un evento cósmico al que no tuve la suerte de asistir ya que en aquellos tiempos vivía en los páramos de Bariloche, en Río Negro, pero cuya leyenda me acompañó hasta el presente. 25 años después, tengo el agrado de moderar una increíble charla con tres de los

organizadores (y un fanático que asistió a dicho evento) de esa piedra fundamental que fue Fantabaires 96, con detalles nunca antes expuestos al público acerca de todos los pormenores de la organización previa, el durante y el después.

Espero que disfruten de este viaje al siglo pasado, para valorar mucho más lo que tenemos en el presente. ■

Activá el QR y disfrutá de más de 130 minutos de un video exclusivo e irrepetible.

DIMENSIÓN UNITARIA

por Lucas Ferrero

Vuelve esta sección en la que diseccionamos el maravilloso mundo de las historias cortas, desde anuales y especiales bizarros hasta clásicos y gemas de culto. Bienvenidos al verdadero Triángulo de las Bermudas de la historieta, donde conviven Ikki Kajiwara, Rudy Nebres y Vigilante.

Another Success Story

¿Qué pasaría si un dibujante contratara a dos asistentes para que se hagan pasar por él y asi conseguir trabajo en una industria que no lo quiere?

El origen

La historia corta de Another Success Story se publicó en el nº9 de Solo, una antología de historias cortas creadas por Scott Hampton, dentro de una colección que duró 12 números. La idea era que cada número ofreciera varios relatos a cargo del mismo autor, con aventuras en el Universo DC o de creación personal. DC permitió que Richard Corben, Jordi Bernet, Tim Sale, Darwyn Cooke, Michael Allred, Howard Chaykin, Paul Pope y varios más se salieran con la suya. El especial de Scott Hampton es uno de los menos valorados entre tantos artistas importantes, ya que no tuvo la relevancia de tener algún hit. Sin embargo, se caracterizó por tener rarezas como Batman: 1947, Dear James y la joya en cuestión.

Un poco de historia

La historia trata de un artista famoso y respetado llamado Smaldo Budge, a quien echan de su trabajo por entregar tarde. Budge tiene un temperamento violento y, por si fuera poco, amenaza de muerte a su editor. Sin embargo, arma un plan para no quedarse desempleado y recluta a dos dibujantes amateurs para que se hagan pasar por un nuevo artista, pero bajo el dibujo y la tutela de él. La idea es que estos dos aspirantes dibujen Thunder Man, el personaje que hacía Budge, y le den un aire de renovación. Por supuesto que a Budge se le ocurre la idea de que vayan a presentar muestras a su ex coordinador para así lograr el objetivo: dibujar Thunder Man. El plan de Budge funciona y dispara a la fama a estos dos asistentes que se la creen y piensan que están a la altura del maestro. Lo que no se dan cuenta es que el némesis

de Budge sospecha que los dos amateurs no tienen ese talento y que Budge está detrás de este nuevo autor. A estos dos se les ocurre que pueden matar dos pájaros de un tiro, pero todo no sale como se espera.

La voz de un autor

El relato de Scott Hampton mezcla lo mejor de lo policial con lo más infame y decadente de la industria de la historieta. Por un lado, está todo el misterio de la muerte del protagonista y la resurrección al final, pero bajo una nueva identidad. Una idea espectacular que funciona a la perfección para la historia y que le da todo un aire de frescura al final y también un poco de justicia poética al personaje. Por el otro, Hampton está atento al tono, y los diálogos son creíbles y secos. Todo el clima dentro de la editorial, la convención de historietas y las reuniones son muy reales, y el ritmo narrativo está muy bien llevado. Hampton, además de ser un dibujante increíble y versátil, aprovecha de toda su experiencia y décadas de trabajo en la industria del comic para mostrar un lado más miserable y oportunista, y para pensar cómo el reflejo del éxito en los mediocres no solo corrompe sino también nubla el juicio del buen gusto.

El dibujante en decadencia

La figura del artista olvidado en la industria del comic es un clásico, ya que el autor que no puede renovarse o que no logra adaptarse al paso de las décadas es un cliché andante. Scott Hampton aprovecha esa idea para argumentar que no siempre es el artista el que tiene la culpa, sino que muchas veces las editoriales y los editores son los que intentan minimizar el trabajo de autores clásicos para buscar sangre joven a la que se pueda manipular más fácilmente.

La conspiración del buen mediocre

El éxito de los asistentes en el relato es un acierto para mostrar todas las miserias de dos personas que nunca se esforzaron para mejorar. El hecho de que solo el buen plan de un tercero (que sí trabajó y tiene la experiencia en la industria) genere el despegue de sus carreras no significa que eso te mantenga para siempre en la cima. Hampton brilla con su guion, ya que relata que el éxito que consiguen los dos dibujantes no logra que ellos sean conscientes de que tienen que aprender más el oficio y dibujar más, sino que quieren más dinero, más rosca e ideas más retor-

cidas para seguir en la cresta de la ola con tal de facturar.
El mal gusto es otro gran tema explorado por Hampton de manera sutil, ya que cuando los dibujantes creen que en poco tiempo ya tienen la mano y la habilidad de Budge (que a él le costó toda una vida tener), son rechazados otra vez por el ex editor de Budge. Ellos no entienden por qué y están cegados por el dinero y por todo un público que los celebra, pero que -en el fondo- venera al viejo dibujante.

La resurrección del héroe

El final del relato es magnífico, no solo por la cuestión de que el protagonista nunca murió y ahora adopta una nueva identidad para dibujar el comic que hacía antes, sino por la última viñeta que decide mostrar Hampton: un primer plano al callo en el dedo del dibujante. La cúspide total del buen gusto y de la reflexión misma de la historieta. La primera vez que los dos asistentes le preguntan a Budge por la deformación en el dedo, este le contesta que es un callo y que casi todos los autores viejos los tienen y es por dedicar tantas horas a dibujar durante tantas décadas. Esa idea funciona como símbolo de la experiencia a la hora de trabajar, algo que Hampton solo explica en buenos dibujos. Por otro lado, la ausencia de sacrificio y trabajo por parte de los asistentes es interesante, ya que ellos mismos creen su propia mentira. Ambos personajes están ciegos por la ilusión de la fama y el dinero, pero en el fondo lo único que representan es la pose y la ausencia de trabajo real en el tablero.

La otra cara del dibujante

El dibujo de Hampton en esta historieta no tiene mucho que ver con su carrera y, a la vez, sirve como metáfora del plan del protagonista de cambiar un poco el tono del dibujo, renovarse con su narrativa y buscar otro enfoque. Acá se ve a un autor que arriesga, que suma viñetas raras en sus puestas de página (como, por ejemplo, la cara del protagonista explicando un plan) y también ciertas ideas de la ausencia de fondos y la presencia de blancos para darle una mayor entidad a los personajes. Hampton, un autor asociado a fantasía, a historias a color directo y también a relatos cortos de terror, acá no solo renueva un poco su trayectoria, sino que deja nos regala un diamante a los lectores del Siglo XXI. Eficacia, solidez e iluminación en una historia que funciona y que sirve para criticar a la industria y a sus protagonistas.■

Another Success Story
Solo nº9 (2006).
13 páginas.
Guion y dibujos de Scott Hampton.

DAVID LAPHAM

a 30 años de su debut. Por Greg Guerrero

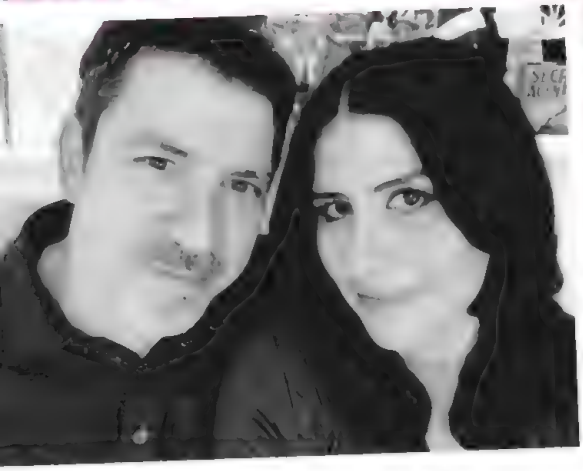
A 30 años de su debut artístico, nos sumergimos en la obra de este increible autor. Desde sus inicios como pupilo de Jim Shooter, donde compartiría páginas con genios absolutos, hasta su polémico presente. Este misterioso estadounidense ha pasado por todos los estratos de la industria del comic, y ha sabido pivotear con decoro (aunque no siempre) las barreras impuestas por un mercado que no perdona.

ESPERANDO NACER: 1991-1995

David Lapham, nacido en 1970 en New Jersey es el amo y señor del misterio y el comic noir. Pero lógicamente, pocos son los que nacen siendo genios absolutos, y David no fue uno de ellos. Su talento nato era bien notorio, pero tuvo que foguearse con experiencias nefastas para poder llegar a explotar los temas que finalmente lo harían famoso.

A principios de 1990, con unos frescos 20 años, tendrá la suerte de conocer a Jim Shooter quien por ese momento estaba fundando la editorial Valiant, luego de haber sido echado por la puerta de atrás de Marvel Comics. El nuevo experimento de Shooter requería no solo de autores de talla grande, sino también de nuevos artistas que pudiesen hacerle frente a los tiempos que se avecinaban, donde los héroes eran musculosos, las mujeres tetonas, y las historias chatas.

Bajo estas tres premisas, en Agosto de 1991, llega el primer encargo para nuestro valiente purrete: *WWF Battlemania*. El objetivo del comic era promocionar a los ya famosos personajes de catch estadounidenses donde Hulk Hogan capitaneaba el barco. El título protagonizado por hombres musculosos y aceitados duraría solamente dos números, y si bien las historias son tan horribles como uno podría esperar, es muy importante recalcar que cada magazine contaba con 70 páginas y dos historias. En otras palabras, Lapham tuvo que dibujar a destajo para cumplir con estos trabajos, y tuvo el



David & Maria Lapham

enorme honor de compartir revista con un ídolo total del medio, Steve Ditko. De más está decir que ninguno de los dos se luce en sus dibujos, y esta historieta es más una rareza que algo que valga la pena tener.

Luego de este primer experimento -exitoso para David, podríamos decir- Shooter comienza a desarrollar lo que se conocería como el universo Valiant. Una cosmovisión de personajes olvidados y nuevos, entrelazados en una continuidad muy ambiciosa que prometía serlo todo pero rápidamente quedaría en la nada. Sus primeras pinceladas en este mundo las veremos en la revista *Magnus Robot Fighter*, un héroe creado por Russ Manning en los años '60 que Shooter se encargará de revivir e intentar darle un poco de chapa. Una de las cosas más interesantes es que Magnus a partir del nº 5 pasaría a ser un flip book, y tendríamos sus historias en el frente, y las historias de Rai, un pseudo-maestro de artes marciales del futuro, en el reverso de la revista. Lapham se encargará de los lápices entre los números 5 al 8 (que incluyen los nºs 1 al 4 de Rai). Si bien la historia es bastante delirante, se nota mucho el rápido avance que tiene el dibujante, en anatomía, fondos y puesta en página. Al llegar al último número, ya podemos empezar a notar las típicas caras que luego veremos por el resto de su carrera. El monstruo se estaba gestando.

En el nº 6 tendremos una breve entrevista a Shooter donde nuestro amigo editor en jefe se anima a decir lo siguiente sobre David: "Solo una vez he visto a un artista crecer tan rápido como David. El otro tipo era un nervioso y flacucho niño de 19 años proveniente de Vermont, quien apareció en mi oficina de Marvel hace 13 años. Sus muestras mostraban futuro- más que nada por el concepto detrás del dibujo más que el dibujo en sí. Se involucró con un nivel de intensidad que a veces lastimaba verlo, y ha logrado cierto éxito desde entonces. Su nombre es Frank Miller. Las muestras de David me hicieron recordar a las de Frank. El dibujo estaba bastante bien, y cada viñeta estaba llena de ideas que demostraban que él estaba pensando varios pasos adelante". Shooter podría ser un

hijo de puta, pero claramente no era un boludo y donde ponía el ojo ponía la bala, y su apuesta al joven David no tardaría en capitalizarse.

Y así de rápido llegaría 1992, el año donde habría que encadenar a Lapham al tablero de dibujo porque se encargaría de los lápices de más revistas de las que se podría imaginar, y de las que podría dibujar. Si repasamos sus obras de menor a mayor, sin respetar necesariamente el orden cronológico de publicación, podemos encontrar las siguientes intervenciones:

H.A.R.D Corps: provenientes de las páginas de otros títulos de Valiant, este grupo de mercenarios kamikazes tendrían el honor de ser dibujados por Lapham en su primer número. Con guiones del ya famoso David Michelinie, veremos una historia aburridísima sin pies ni cabeza, y lo peor de todo es que claramente David dibujó esto sin ningún tipo de ganas. ¿Lo más interesante? La portada de Jim Lee (que en ese momento ya era fundador de Image). Dícese que Lee acordó hacer la portada a cambio de dos entradas para ver a U2 en el ZooTV Tour. Yo elijo creer.

Rai nº0: con guión de Bob Layton, nos sumergimos un poco en este personaje del futuro y recontamos su origen. La verdad es que Lapham acá le pone muchísima onda, pero Dave Chlystek, el colorista, es el mismísimo diablo.

Shadowman nºs 1, 2, 4 y 5 arranca con guiones de Shooter y Steve Englehart y un Lapham prendido fuego. La enorme influencia de Klaus Janson se nota a leguas, y este personaje no tardaría en convertirse en un caballito de batalla de la editorial. También aquí veremos la primera contribución como co-argumentista de David, en sus primeros pasos hacia su etapa como autor integral. Estas historias deben ser de lo mejor publicado por Valiant, y vale la pena al menos darles un vistazo.

Harbinger: entre Enero de 1992 y Enero de 1993, Lapham y Shooter se encargarán de el título insignia de la editorial, y la obra que se convertiría en su primer éxito. Con una premisa bastante básica sobre una agencia que recluta chicos con poderes, la historia se va a abrir camino en base a clichés y

peleas. Estos X-Men de la B, perseguidos por el gobierno y temidos por la humanidad (un poco, al menos), viajarán al espacio, sufrirán muertes, triángulos amorosos y con el nº 8 comienza la ambiciosa Unity. Este evento es una macrosaga que nuclea todos los títulos importantes de Valiant, imposible de entender si no estás leyendo todos, y probablemente tampoco entendible aunque te animes a semejante epopeya.

En líneas generales, las historias no están mal, y los conceptos son interesantes, pero Shooter es un tipo de 40 años que escribe pensamientos de chicos de 16, por lo cual todo hace muchísimo ruido. La calidad de Lapham es una montaña rusa, veremos números impresionantes junto a números donde parece que solamente se encargó de los bocetos, lo cual se condice con la cantidad de laburo que estaba manejando. Lo más interesante es su evolución en lo que respecta a la cinética, ya que al comenzar este título sus peleas son acartonadas, más similares a un fotomontaje que a una secuencia dinámica, y para el final de la misma ya tenemos a un dibujante que sabe manejar los tiempos, y que le roba a mano armada a los *Next Men* de John Byrne. Los nºs 11 al 13 tienen guion de Lapham, y el último es un meta-relato con Elfquest y de dibujante invitada tenemos a Wendy Pini.

Así es como llegamos al final de nuestro primer romance editorial entre Valiant y Lapham. Y como no podía esperarse otra cosa, cuando la nave más o menos empieza a andar, los directivos de Valiant le dicen al dictatorial Jim Shooter "muchas gracias por sus servicios, ahí está la puerta de salida". La partida de Lapham de Valiant es poco clara y es difícil encontrar información al respecto. Shooter ha declarado en más de una ocasión que se debió a que el nuevo contrato que le ofrecían a David era bastante prohibitivo, y es posible que el mismísimo Jim le haya endulzado el oído con otras ofertas, pero al día de hoy permanece un misterio y a Lapham no le gusta hablar al respecto.

Con un grueso portfolio bajo el brazo, era el momento de probar suerte en las ligas mayores. Y es así como a

mediados de 1993 Lapham se encarga de ponerle lápices al Annual 5 de *Superman*, con guiones del -en ese momento- ídolo total Dan Jurgens. La historia es parte del crossover Bloodlines, y está protagonizada por Superman Cyborg. Sin dudas era la oportunidad perfecta para brillar, ya que es una historia muy urbana donde no hay demasiada acción superheroica, lo cual debería haber facilitado un mayor compromiso por parte de David. Pero lamentablemente el resultado fue brutal. No solamente no se destaca, sino que pareciera ser un dibujante del montón. Las tintas y los colores tampoco ayudarían en nada, y la única conclusión que sacamos de esta fallida aventura es que Lapham tiene que ser entintado por Lapham. Cualquier otra alternativa termina por ser desastrosa.

Y así comienza una nueva aventura llamada Defiant. Un Shooter despechado pero seguro de que la gallina de los huevos de oro era él mismo, funda una nueva editorial, y arrastra con sus garras a un David Lapham que parecía poder negarle siempre y cuando le dijeran cómo.

El primer título de la editorial es un one-shot llamado *Splatterball*, con guion y dibujo de Lapham. De estas escasas 16 páginas nada se puede rescatar. El dibujo es horrible, el guion no se entiende, y pareciera ser una de esas historietas que te regalaban cuando comprabas una figura de acción de alguna franquicia allá por los '90.

Unos meses más tarde comienza *Warriors of Plasm*, el título principal de esta nefasta editorial. A diferencia de relatos pasados, esta vez a Lapham le toca dibujar una historia 100% de sci-fi, con muchísimo Burroughs de por medio. El guion es un pastiche de conceptos aleatorios: una raza alienígena inquisidora hecha a base de plasma, que invade mundos para nutrirse de ellos, y unos meta-humanos que deben defenderla. Es difícil creer que alguien se estaba tomando esto en serio porque está lleno de cosas insólitas: el villano más villano, es mitad hombre y mitad caracol, y tiene el aspecto de cantante de cumbia colombiana. El personaje más poronga de todos, se llama SHOOTER. Los fondos, hechos en base a estructuras plasmáticas, están llenos de penes encubiertos. El correo de lectores es una de las cosas más fantasiosas que leí, con cartas que declaran que esto es lo mejor que le pasó a los comics desde los *Fantastic Four* de Kirby y Lee.

Si hay algo que vale la pena es el nº 5, que tiene guion de Len Wein. Acá Lapham te explota la cara con sus dibujos, que por supuesto están entintados por él. Ahí es cuando decía "este tipo se las trae de verdad". Un número 100% urbano, magistralmente relatado. Podría ser un one-shot ya que guarda poca relación con lo que venía pasando. El resto de los números son para

variar, una montaña rusa. Con guiones, argumentos, layouts, y a veces dibujos de Lapham, veremos un sinfín de historias absurdas que en resumidas cuentas pronosticaban el destino de la editorial. En el verano de 1995 y luego de un extenso juicio contra Marvel UK (por el uso de la palabra Plasm, al parecer, una marca registrada de la Casa de las Ideas), Defiant cerraría sus puertas para siempre. Pero cuando una puerta se cierra, otra se abre.

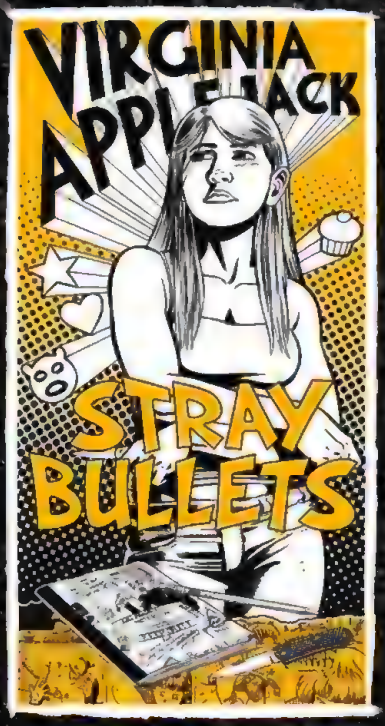
ENCUENTRO CON EL DIABLO (1995-2005)

Probablemente influenciado por las aventuras autogestivas de Jim Shooter, y con la experiencia de que el que mucho abarca poco aprieta, David Lapham da inicio a lo que serán diez años consecutivos de fructíferas creaciones. Junto a su esposa María Lapham, fundarían la editorial El Capitan Books, donde se encargarían 100% de la creación, edición, distribución y venta de los trabajos que brotaron del lápiz de David.

Así, en Marzo de 1995 vería la luz el primer número de la que es la obra más famosa de la pareja Lapham: *Stray Bullets*. Imaginate meter en una licuadora al mejor Frank Miller, a José Muñoz, a Quentin Tarantino y a Raymond Chandler. Ahora volcá todo ese contenido en 30 páginas a blanco y negro, con pura mala leche y mucha acción, y tenés un unitario que es una obra maestra. Es absurdo el nivel de calidad de este primer número, y es totalmente incomprensible pensar que este tipo un año atrás estaba haciendo el aborrecible *Warriors of Plasm*. Es como si la sociedad con su esposa (o escaparse de Jim Shooter), hubiera generado un cambio de 180° en su laburo.

Stray Bullets inicialmente se sitúa en 1997 y en sus primeras páginas conoceremos a un muchacho llamado Joey en una situación que no nos es explicada en detalle, pero que claramente involucra una prostituta muerta y tipos jodidos. En el transcurso del número, Lapham dará uso a una puesta en página que terminará por ser su marca registrada: las ocho viñetas. Con una narrativa que simula el formato del cine, mucho foco en los primeros planos, las expresiones, y un uso magistral del negro, nos vamos a adentrar en este mundillo oscuro sin ninguna posibilidad de dejar de leer.

Rápidamente la historia retrocede en el segundo número a 1977, y nos introduce a la pequeña Virginia Applejack, quien será la



protagonista de los próximos números. A través de sus ojos veremos cómo es la vida y la miseria en Baltimore, donde un mafioso que se hace llamar Harry empieza a cobrar chapa. Poco a poco se introducirán otros personajes que tarde o temprano cobran la relevancia necesaria, y Lapham se encargará de alternar varias historias para que nosotros vayamos construyendo el relato que nos es entregado en forma desordenada. Ya para el nº 3 nos presentan a Beth y a Nina (la novia de Harry), y nuevamente todo se desmadra. Claramente con apenas unos meses en el mercado, *Stray Bullets* era el comic del momento, porque en 1996 Lapham gana el premio Eisner a Mejor Autor Integral (algo que lamentablemente, no se volverá a repetir en su larga carrera). La serie volvería a ganar un Eisner en 1997 por la mejor novela gráfica en lo que sería la edición del primer libro recopilatorio: Innocence of Nihilism. Cabe aclarar que esta primera edición no solamente es tapa dura y tiene un montón de material extra, sino que a diferencia de la mayoría de los TPBs yankis, tiene el tamaño y formato de un álbum europeo. Ese mismo año también se publicarán los únicos dos números de la miniserie *Amy Racecar Color Special:* la única historia a todo color hecha por Lapham para su propia editorial.

Con el transcurso de los números se abrirá ante nosotros un desfile de magia e iremos alternando entre 1980 y 1985, para hilvanar historias en pequeños arcos argumentales o en unitarios de personajes que ni siquiera asoman a ser secundarios, pero que en algún momento tienen una importancia clave para el entramado general, ese que transcurre por detrás. También habrá algunos números sobre Amy Racecar, un personaje que cobra mucha chapa en el universo de *Stray Bullets*. Amy es el alter ego de Virginia, y vive en un mundo sci-fi donde se reflejan todos los pensamientos, sentimientos y frustraciones de esta niña. Nuevamente, en esos números se arma un

entramado que aparecerá de manera aleatoria en el transcurso de la serie, y que vale la pena leer con el más mínimo detalle, porque mucho más de lo que uno cree se explica en esas páginas.

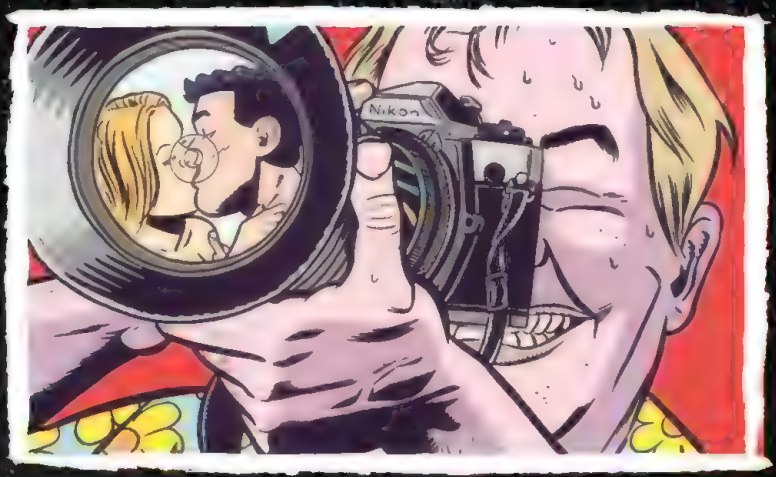
A grandes rasgos, este primer volumen de *Stray Bullets* podria ser resumido en tres grandes arcos: los días de Virginia, la historia de Beth, y el encuentro de Virginia y Beth. Y uno podría decir ¿qué tiene de distinto este comic a cualquier otro? Y la respuesta es: los tiempos. Lapham tiene un manejo del tiempo y la narrativa, que deberia ser utilizado como material académico para cualquiera que quiera aprender a narrar historias.

Este comic es lo más similar que debe haber habido en los '90 a estar mirando una película.

La periodicidad, sin embargo, no era la más regular del mundo. Así, la primera gran pausa llega a fines del año 2000 luego de publicar el nº 22, cuando los Lapham deciden que luego de cinco años a todo *Stray Bullets*, es hora de dedicarse a otro proyecto. Los próximos dos años los dedicarían a editar *Murder Me Dead*, una maxiserie autoconclusiva de nueve números.

Esta vez la historia se centra en un único protagonista quien se ve envuelto en una mezcla de asesinato y estafa. Como en el mejor cine noir de los años '50, la historia se irá revelando paso a paso con vueltas de tuerca constantes, un dibujo impresionante, y una trama tan atrapante que hacen de esta serie una hermosa colección. David abandonó sus clásicas ocho viñetas y se aventuró en otros tipos de narración, aún más cinematográficas y visuales que los que nos habiamos acostumbrados a ver. Una perlita más, en lo que sería la mejor década de los Lapham.

Luego de esta pausa de dos años, *Stray Bullets* vuelve con el nº 23, y se publicará de manera ininterrumpida -aunque errática- hasta Octubre del 2005, donde veríamos el "final" nº 40. ¿Por qué digo "final"? Porque el muy zarpado de David no solo no nos cierra el arco que venia construyendo, sino que deja la historia por la mitad. ¡Grandísimo hijo de perra! De cualquier manera, el número final es espectacular, un derroche de magia en cada viñeta.



¿A qué se debió este parate? En palabras suyas, era hora de dar un paso al costado. Con una familia que mantener, el trabajo que les tomaba realizar este comic no era debidamente recompensado, y era momento de dejarse de joder. De cualquier manera, esta pausa no era un punto final, pero ya veremos eso más adelante.

AUTOS, JETS, AVIONES BARCOS: MARVEL Y DC (2005-2012)

Así es como, entre bombos y platillos, llegaba el anuncio de que David Lapham entraba por la puerta grande a las ligas mayores. Y por supuesto la única manera de hacerlo era turnándose entre los dos líderes del mercado: Marvel y DC.

Sus primeros pasos por estos pagos serán en uno de los títulos más importantes: *Batman*. Se caía de maduro que el tipo que daba cátedra en las historias urbanas tenia que escribir al orejudo. En *Detective Comics* nº 800 llega una historia con guion y dibujo de su autoría titulada In the dark. Un hermoso unitario, sin diálogos, narrado enteramente en bloques de texto, y que serviría como puntapié inicial para un ambicioso proyecto por el próximo año, titulado City of Crime: una saga de 12 partes desarrollada en los nºs 801 al 808 y 811 a 814 (en el medio está el crossover con War Games, donde Lapham no participa). Los lápices esta vez están a cargo de un dignísimo Ramon Bachs. En un comienzo, el arco tiene un guion totalmente poético, con un desfile de villanos de Batman inmiscuidos en el tráfico de personas. Es una historia detectivesca, con su punto más álgido en el nº 806, una obra maestra del suspenso. Lamentablemente la trama no tardará en desinflarse, y la sen-

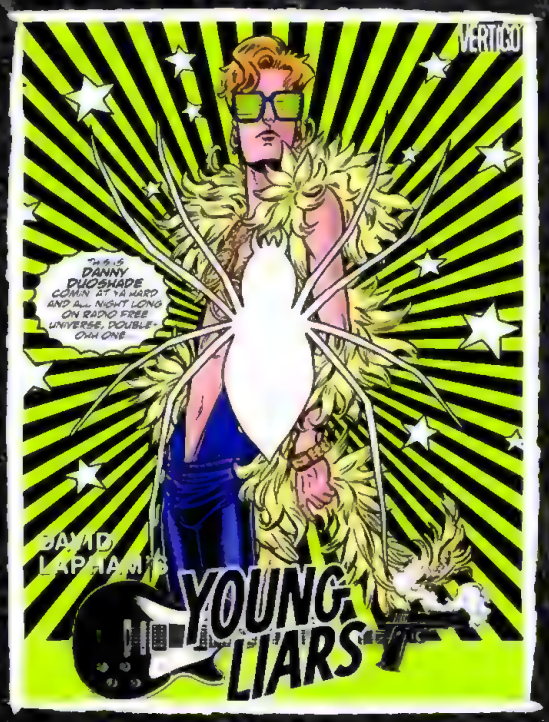
sación de chicle masticado comienza a flotar en el aire. Sin duda, resulta ser un proyecto demasiado ambicioso y estirado. Lapham pareciera no estar acostumbrado a hacer una historia lineal tan larga, a tal punto que es el arco argumental más largo que escribiría en su carrera.

Por suerte, en la vereda de enfrente las cosas serían diametralmente distintas. Entre el 2005 y el 2006 escribió y dibujó *Daredevil vs Punisher: Means and Ends*. Una miniserie de seis números donde sobra magia. Si sos fan del DD de Miller, está es la continuación más fiel que podes encontrar. Una historia bien callejera, con un dibujo inspiradísimo (por no decir choreado) en Klaus Janson, donde Hammerhead es el villano en cuestión, aunque es un tanto irrelevante, porque lo que nos importa es la interacción entre nuestro héroe y el anti-héroe. Lapham volcó todo su cerebro en esta mini, y le rindió con creces.

Apenas unos meses después, sale el *Giant-Size Wolverine*, con dibujos del titánico David Ajá. Es una historia de terror donde el protagonista casualmente es Wolverine, pero podría haber sido cualquier personaje que tuviese un mínimo de poderes. No es nada del otro mundo, pero Ajá la descose en cada viñeta, y le pone suspenso hasta a los globos de diálogo.

Y ahora saltamos otra vez de vereda, y volvemos a DC. Luego del *Green Lantern Rebirth*, nos habíamos quedado sin Spectre. En medio de toda esa vorágine sin sentido llamada One Year Later, sale *Tales of the Unexpected*, una miniserie de ocho números con guiones de Lapham y dibujos de Eric Battle. La idea era darle un poco de contexto al nuevo Spectre, que pasaba sin pena ni gloria, pero el resultado es sumamente olvidable, tanto en guion como en dibujo. Si te gustaba el Spectre de Ostrander y Mandrake, pegale un vistazo al nº 6, donde Tom vuelve para mostrar que no perdió nada de su talento.

Lamentablemente, David en DC ya tenía dos strikes y estaba a punto de quedar out. El panorama empezaba a ponerse oscuro, pero la siguiente puerta en abrirse sería la de Karen Berger. Esta vez, la propuesta era una novela gráfica para Vertigo. No había superheroes, iba a poder dibujar sus propios guiones y podía ser en blanco y negro. Una inmejorable oportunidad que David no podía desperdiciar.



Con grises de Dom Ramos, en 2007 llega al mercado *Silverfish*, una historia de unas 160 páginas donde Lapham explota sus mejores recursos narrativos, y nos cuenta una historia de asesinatos y estafas. En pocas palabras, lo mismo que venía haciendo en *Stray Bullets*, pero ahora con un nivel de exposición brutal. La historia es realmente buena, y los dibujos están bien acompañados de los grises. El éxito será moderado, pero suficiente como para que Karen le ofrezca una serie regular.

Esta vez, el autor decide separarse un poco de su obra más famosa (aunque sostenga que no era el caso), y así comienza a serializar *Young Liars*. Es realmente difícil de sintetizar esta obra que solamente duró 18 números. Para empezar, es Lapham a color, lo cual no está mal pero tampoco está del todo bien. Se nota que quiso meter un montón de conceptos juntos, y funciona tan bien como mal. Por momentos parece que estamos leyendo *Red Rocket 7* por la enorme influencia musical, luego pasamos a una novela de David Foster Wallace o Thomas Pynchon, por el nivel de complejidad argumental, y al final todo parece ser una película de David Lynch. Si esto estuviese bien ejecutado, debería detonarte el cerebro instantáneamente, pero la realidad es que termina por ser algo muy complejo y con muchos altibajos. Número a número, vas a preguntarte si lo que leés es un sueño, es la realidad, o es el relato del relato, y esa confusión persiste hasta el final. Lapham deja todo en el dibujo, pero las ideas no son lo suficientemente claras como para engancharse del todo. Es posible que si hubiese tenido el tiempo necesario, toda la construcción que venía armando hubiese explotado en algo armonioso y espectacular. Pero a sabiendas de que la serie iba a ser cancelada, Lapham se vió obligado a cerrar todo lo que pudo en dos números, dejándonos un final semi abierto, y con sabor a poco. *Young Liars* voló demasiado cerca del sol, nos propuso tantas cosas que al final nos dejó sin nada.

Otros trabajos menores de Lapham para Vertigo incluyen lápices en: *American Splendor* 1 y 2 (Lapham en blanco y negro siempre garpa), *Fables* 59, 92 y 93 (más páginas del montón para

una serie un tanto demasiado larga), *DMZ* 59, *House of Mystery* 38 y un one-shot en la antología *The Unexpected* (muy divertida y recomendada). Y en la vereda de DC tenemos un guion para *The Spirit* 5 con dibujos de Mike Kaluta, y lápices en *Dial H*, con guiones del novelista China Mielville. Todo trabajo para darle de comer a su familia, sin mucho más en mente que eso. Su relación con DC terminaría en 2011 con un one-shot adaptación de *Driver*, el videojuego de Playstation. En este caso, sus guiones funcionarán como un nexo entre la primera entrega del famoso juego homónimo y su secuela.

Luego de este paso en falso en Vertigo, Lapham volvería con la cola entre las piernas a la Casa de las Ideas. Primero escribirá una miniserie titulada *Terror Inc.* para Marvel MAX sobre un oscuro personaje creado por Dan Chichester. Con dibujos de Patrick Zircher, Lapham cuenta una historia bastante gore con una mezcla interesante entre policial negro y espada y brujería. Sí, esta mezcla no suena para nada digerible pero de alguna manera funciona armoniosamente. No sé si es porque el dibujo es brillante, o porque el guion se las ingenia para que todo fluya, pero de alguna extraña manera esto está bueno. La secuela llegaría al año siguiente con *Terror Inc. Apocalypse Soon*. Esta vez el dibujo es de Koi Turnbull y en comparación con la primera miniserie, parece que la dibuja un niño sin manos. Es bastante más pochoclera, ya que abandona el concepto de espada y brujería para reemplazarlo con espionaje, y está vez, no funciona. Olvidable por todos los frentes.

También en el 2008 publica *Wolverine: The Amazing Immortal Man and Other Bloody Tales*. Aquí habrá tres historias cortas donde nuevamente Wolverine es una excusa para contar algo. Las primeras dos son simplemente geniales. Argumentos brillantes y hermosamente narrados, mientras que la tercera es bastante

aburrida. Aquí empezamos a notar la fascinación de Lapham por las historias de terror (muy ligeramente tocado en *Terror Inc.*), algo que en unos años explotará en su totalidad de una manera poco elegante. Ese mismo año escribirá guiones en *Spider-Man: With Great Power...* La historia es bastante sencilla, y en base a una premisa al estilo *Untold Tales of Spider-Man*, nos cuenta qué sucede entre que a Peter lo pica la famosa araña y la muerte de su tio Ben. Si bien el guion no es brillante, tenemos la suerte de que el dibujo es de un Tony Harris prendido fuego. La miniserie dura cinco números (en uno dibuja Lapham) y es suficientemente interesante como para darle una chance, sin llegar a ser un gran trabajo. Luego de esto llegan algunos trabajos cortos más, como *Mystic Comics 70th Anniversary* donde le pone guion y dibujo a un homenaje a los 70 años de la Timely Comics, dos páginas para el nº 27 *The Immortal Iron fist* 27 y el nº5 de *Immortal Weapons*, donde le pondrá guion a una historia del montón. También hará un one-shot de *Punisher* (Tiny Ugly World), con dibujos de Dalibor Talajic, el cual es realmente muy bueno pero también bastante perturbador. Similar a los one-shots de Wolverine, con un Frank Castle que la juega de visitante casual.

En el 2010 se produce un quiebre en nuestro querido amigo, y le toca la... ¿suerte? de poner guiones y lápices a una historia breve en el *Deadpool 1000*. Esta breve y graciosa historia era solo el primer paso en lo que se venía, porque el mes siguiente se estrena *Deadpool MAX*. Esta maxiserie dura 12 números y tiene dibujos de un Kyle Baker inspiradísimo. Este delirio fantástico, dibujado de manera bellísima (con homenajes a Jack Kirby entre otros), debe ser una perla escondida en este personaje. Lapham despacha guiones brillantes llenos de humor, situaciones absurdas perfectamente representadas por ese estilo al que Baker nos tiene acostumbrados. Y como si fuera poco, al ser una serie dentro del sello MAX, la cantidad de personajes que vamos a ver pasar por estas páginas, en roles totalmente inverosímiles es asombroso. Nunca en nuestras vidas vamos a ver a Cable, Domino, Black Widow y la Taskmaster (si, femenino, como en la película de Black Widow) en representaciones tan geniales como en esta maxiserie. Creo que lo único malo es que el final queda abierto y la serie continúa en *Deadpool MAX*.

Y. Esta vez son solamente seis números y si bien esta bueno, es un poco más de lo mismo. Es muy posible que si el dibujo no estuviese a cargo de Kyle Baker, no hubiese tenido ninguna clase de sentido que existiese una segunda parte de esta serie. Lo último que este dúo dinámico hace con este personaje es *Deadpool MaX-Mas*, un especial de Navidad que además cuenta con lápices de Lapham en alguna de las historias cortas que lo componen. Podríamos decir que funciona como cereza del postre, pero ya se siente el hartazgo por parte de todos en este especial.

Finalmente, sus últimas dos colaboraciones con Marvel son *Wolverine: Debt of Death*, nuevamente con dibujos de David Aja (en un altísimo nivel, muchísimo mejor que su aparición anterior) y sus historias para X-Men. Lo primero sobre los mutantes es una historia corta para Point One. Con dibujos de Roberto de la Torre, hacen una muy breve introducción de lo que luego iba a ser la nueva serie de Age of Apocalypse. Aquí retoma el universo de AoA de los '90, y a lo largo de 14 números nos cuenta cómo continúa la lucha de los mutantes para salvar a la humanidad luego de que Wolverine se vea infectado por un virus y se convierta en un tirano. Este trabajo por encargo es bastante pobre a nivel argumental y transcurre en una época donde los mutantes no se caracterizaban por protagonizar comics de calidad. Es mejor pasarlo de largo, y enterrarlo en el fondo de nuestra pila de lecturas.

Y así, sin pena ni gloria, Lapham se iría silbando bajito en busca de nuevos horizontes donde pudiese explotar su talento, y a la vez, cobrar algún cheque jugoso.

EL MENDIGO EN EL ANDÉN: OTROS TRABAJOS (2005-2015)

Lapham nunca estuvo dispuesto a casarse con nadie (quizás porque nadie quería casarse con él), por lo cual no es raro encontrar trabajos suyos fuera de Marvel y DC, más cuando su recorrido por ambas editoriales fue a los tumbos. En este largo decenio, vamos a encontrar obras de lo más variadas y en general, siempre a línea con la editorial donde eran publicadas. Claramente David es un tipo muy versátil, que puede hacer guiones en cualquier rubro, pero poder hacerlos no implica que los haga bien. A continuación, un breve repaso de mucha de la porquería que nos dejó, y algunas joyitas.

Wildstorm

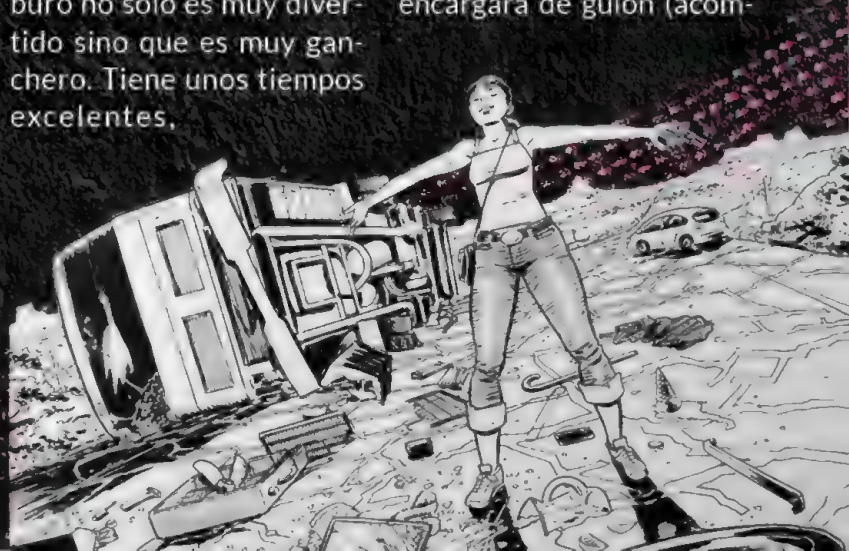
El 2010 es un año de mucha actividad para Lapham. No

solo arranca con su famosa maxiserie de Deadpool para Marvel sino que despacha guiones para dos miniseries en la editorial casa de *Storm-Watch*. La primera de ellas es un spin-off del video juego *Call Of Duty: Modern Warfare 2*. La serie se compone de seis números donde nos cuenta un poco el pasado de un protagonista del juego, y no solo el guion es flojo sino que los dibujos son aniquiladores. Por suerte para todos, su segundo paso sería un poco más firme. También con seis revistas de duración, *Sparta USA* nos lleva a un pueblo estadounidense perdido en las montañas, donde todos los ciudadanos son modelitos perfectos y fanáticos del futbol americano. Por supuesto, hay complots, asesinatos, y cosas sobrenaturales, y algún giro argumental o idea interesante de por medio. Los dibujos están a cargo de Johnny Timmons, y es bastante ligera de leer, aunque peca un poco de ser demasiado pro-yanki. Su última contribución (también en el 2010) son lápices para una historia corta en la serie regular de *Fringe*.

IDW

Por suerte para sus fieles seguidores, lo poco que hizo en IDW es todo de bueno para arriba. En el 2009 escribió y dibujó la miniserie *30 Days of Night: 30 Days 'til Death*. Este laburo no solo es muy divertido sino que es muy ganchero. Tiene unos tiempos excelentes, y aunque sea una historia de vampiros genéricos, no deja de estar muy buena. David le da unas buenas vueltas de tuerca y se disfruta mucho. Si te gustan los vampiros, vale la pena, y si no te gustan, también. En el 2011 se encargó del guión de una historia para la antología *Rocketeer Adventures* que cuenta con dibujos de Chris Sprouse. Es realmente una historia muy divertida, y para colmo esa colección cuenta con un sinfín de los mejores autores. Además, Sprouse la rompe.

En el mismo año también escribirá los números 20 al 23 de *G.I. Joe Origins*, donde dibuja Werter Dell' Edera. El dibujo es realmente muy bueno, y la historia es muy similar a la de Modern Warfare. Un comic que solo zafa por el dibujo, ya que Lapham no aporta absolutamente nada a esta historia de tiros bastante simplona. Su última colaboración, es en el 2018 con la miniserie *Lodger*, donde se encargará de guion (acom-



pañado de su esposa Maria) y dibujos. *Lodger* cuenta la historia de una muchacha en busca del asesino de su madre, nada muy complejo, solo que el asesino es un famoso blogger que viaja por los pueblos de los EEUU profundos. Si bien tiene algunos conceptos fantásticos que le sobran, es un muy buen laburo y se nota que cuando trabaja con Maria el tipo le pone garra de verdad al asunto.

Top Cow

Cuando todavía la familia Lapham pasaba hambre, a David le tocó aportar guiones a tres números de la segunda serie de *The Darkness*. A otra cosa señor.

Radical

Guiones para *Damaged*, una miniserie de seis números con unos dibujos mega-increíbles de nuestro querido Leo Manco. Es lo más parecido a una película de Michael Mann que vas a encontrar, y bastante difícil de conseguir.

Burlyman Entertainment

Guiones en una historia corta para la antología *Matrix Comics*, cuando *Matrix* era una novedad y todos querían una tajada de esa gallina de los huevos de oro.

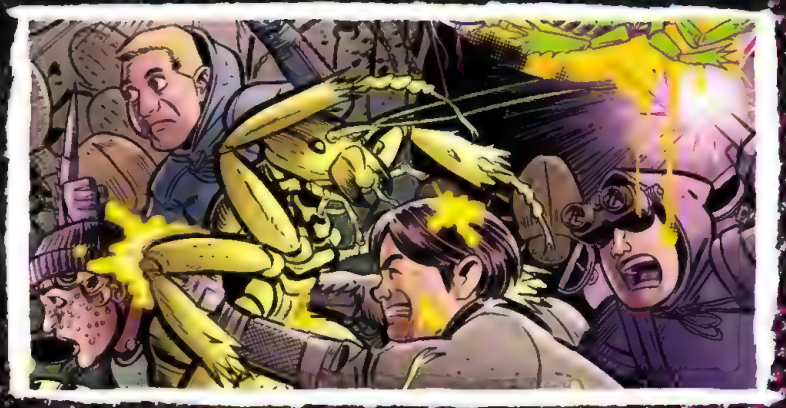
Dark Horse

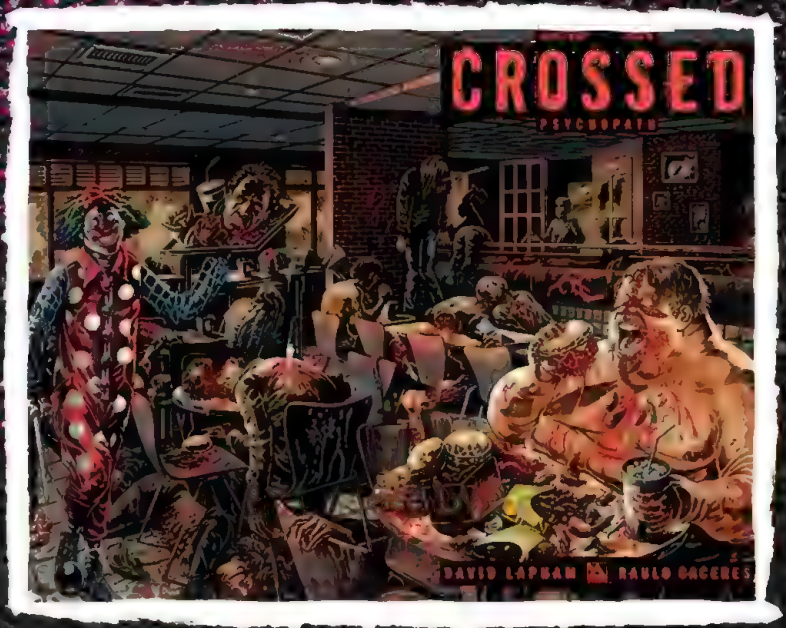
El primer contacto entre Dark Horse y Lapham se da en 1995, apenas tres meses después de que comience *Stray Bullets*. Aquí dibujaría unas pocas páginas del nº 4 de *Harlan Ellison's Dream Corridor*, antología en la que claramente, se adaptaban cuentos de Harlan Ellison. Es un David joven y se nota muchísimo las ganas de laburar que tenía en esa época, con un nivel de entusiasmo desmedido presente en los detalles y los fondos. Es de suponer que debido al trabajo que le llevó autoeditar su propia historieta, no volviese a colaborar con ninguna otra editorial durante un largo tiempo, Dark Horse incluida. Recién en el 2009 volvería a aparecer por estos pagos, donde aporta unas pocas páginas de guion y dibujo para *Noir: A Collection of Crime Stories*. Acá vamos a ver la única historia de *Stray Bullets* publicada por fuera de su editorial hasta ese momento. Es una continuación directa de donde nos había dejado cuatro años antes, y si bien avanza brevemente, nos deja otra vez con los huevos de moño.

En el 2010 llegaría *Predators*, una miniserie con dibujos del argentino Gabriel Guzmán. Es una precuela a la película del mismo nombre protagonizada por Adrian Brody, y la historia es bastante digna para ser un comic de Predator. No podemos decir lo mismo de su trabajo siguiente, el one-shot Preserve the game, donde dibuja Allan Jefferson y obtenemos lo que podríamos esperar de un comic de Predator: nada. Poco después, algún editor que había leído la primera miniserie de *Terror Inc.* tuvo la brillante idea de darle a Lapham un título de espada y brujería. Así llegan *Kull: The Hate Witch*, y *Kull: The Cat and*

the Kull. Dos series cortas de cuatro números, ambas con dibujos nuevamente de Gabriel Guzmán. La primera es bastante buena y parte de una idea original de Lapham, mientras que la segunda está basada en una novela de Robert E. Howard (Kull es el prototipo para la creación de Conan el bárbaro, para el que no está en tema). Ambas tienen su cuota de acción, misterio y vueltas de tuerca, pero la primera es la que más se luce, y además cuenta con un mejor laburo de color lo cual aporta bastante para el lucimiento de los lápices de Guzmán. Siempre en la línea de Kull, escribe una historia corta en los números 3 y 4 de la *Robert E. Howard's Savage Sword*, titulada Brule: The Spear and the Siren. Acá los dibujos van de la mano del brasilero Fabio Cobiaco y es un despliegue de magia total. Te explota la cabeza en cada página, y prendemos velitas para que esta dupla se repita en algún momento del futuro.

También colaborará con una historia corta de terror para la antología *Creepy*, y veremos nuevamente a un Lapham inspirado. Unas doce páginas a blanco y negro, donde juega con el relato y el metarelato de una manera fabulosa. Sin abandonar esta senda de inspiración, pero nuevamente de regreso en el color, Lapham dibuja y guioniza un nuevo one-shot (que daría origen a una miniserie de cuatro epsiodios) llamado *Juice Squeezers*. Unos años antes de que saliese *Strangers Things* o *Paper Girls*, nuestro querido David ya estaba marcaba el camino en las aventuras de adolescentes unidos contra una amenaza externa (concepto que de por sí, no es muy original). En este caso, nuestros purretes deberán enfrentar a insectos gigantes, no al estilo *Starship Troopers* sino más bien, cazadores de plagas. Es realmente muy divertido y el dibujo es espectacular. Es probablemente una de las pocas veces que podemos decir con certeza que Lapham no está haciendo un comic de crimen urbano y que vale la pena leerlo con atención. Si te gusta esa movida onda los Goonies pero moderno, metete acá que no te va a defraudar. Lo único que le juega en contra es que se abren varios plots que nunca cierran, probablemente porque las ventas no acompañaron para que la serie siguiese, o porque Lapham es un vago.





Finalmente, entre el 2013 y el 2017 se viene una época donde todos los meses tenemos una nueva aventura de Lapham, al escribir las series de *The Strain*, esa franquicia creada por Guillermo del Toro y Chuc Hogan sobre vampiros milenarios lengüilargos. Son 37 números (sí, un montón) que se distribuyen entre la serie principal (sin ningún título en especial más que *The Strain*), The Fall, The Night Eternal y Mister Quinlan. En líneas generales, están bien, y el dibujo acompaña dignamente (Mike Huddleston), pero a menos que seas un fanatico de los vampiros, o un fanatico de esta franquicia, no te perdés de nada. Los tiempos y el ritmo están bien manejados, se genera suspenso (poco), y el final es un mambo medio místico-religioso pero zafa. Si te gustan los vampiros, leete la de 30 Days of Night que no falla. No así, lo que sigue a continuación...

Avatar

Entre el 2010 y el 2013 (un período donde Lapham saca guiones con fritas para cualquiera que le mande un billetito) se produce una seguidilla de colaboraciones nefastas. Igualmente sospecho que cualquier cosa que salga de esta editorial es simplemente, aborrecible, y que no es culpa de los guiones de David. Lo primero en ver la luz es la miniserie *Crossed: Family Values*. Para todo aquel que no está familiarizado con la franquicia, la misma fue creada por Garth Ennls y trata sobre un virus que hace que la gente actúe en base a sus peores perversiones. Es una especie de Walking Dead donde los zombies no solo se comen a la gente sino que se la cogen. Si te cabe la tortura, la coprofagia, embarazadas que se comen a sus fetos, padres que violan a sus hijas y ese tipo de perversiones, encontraste tu Meca. Una de mis pocas conclusiones al respecto, es que o Lapham se tomó esto con soda o debe estar bastante mal del bocho. Para colmo la historia de este comic trata sobre un pastor y su familia, así que se pueden imaginar a dónde va esto...

Luego llega *Crossed: 3D*, que te viene con anteojos para que puedas disfrutar la tortura y las violaciones

con efecto de album de figuritas. Debe ser la menos horrible de todas, porque en este one-shot tenemos una historia similar a la de *World War Z*, donde unos milicos tienen que ir a rescatar a un médico de un gheto lleno de zombies violadores. Después, llega *Crossed: Psycopath*. Sí, esta serie se llama psicópata, porque todo lo que veníamos viendo antes eran personas que estaban bien del bocho. Debe ser la única que más o menos está dignamente dibujante (Raulo Cáceres), y se enfoca un poco más en la psiquis de los sobrevivientes, que al parecer están tan mal (o peor) que los que fueron infectados por el virus. Estoy seguro de que haber leído esta miniserie le hizo mal a mi alma y que me espera el infierno solo por haber invertido tiempo en ella. Por suerte para todos, lo último que hizo relacionado a Crossed son varios números sueltos en la serie regular *Badlands*, donde retoma algunos personajes sobrevivientes del arco de los psicópatas.

Entre 2011 y 2013 se manda dos series cortas sobre Caligula, el emperador romano. Los fantásticos dibujos estan a cargo de otro argentino, Germán Nobile, quien le pone muchisima onda y rock a un guion que no aporta nada que no sean escenas de sexo y gore, y alguna cosa medio espiritual satanista. Son bastante olvidables ambas, pero reitero: el dibujo es una aplanadora.

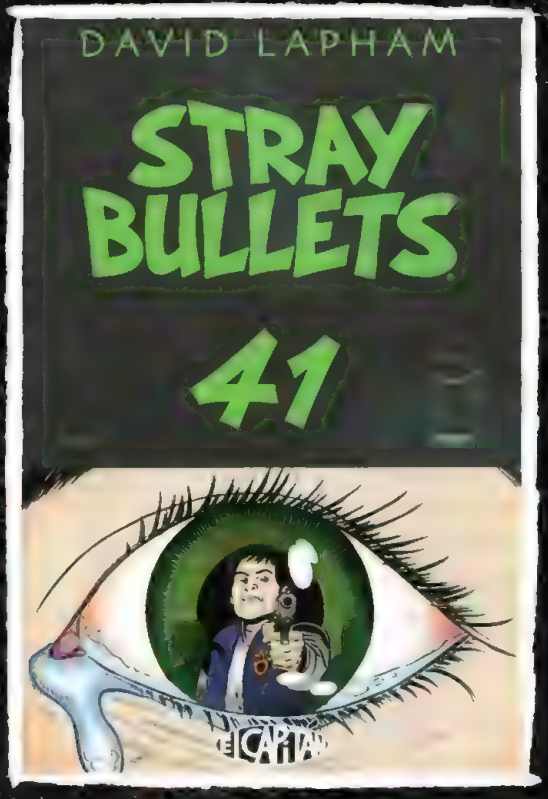
Y si hasta acá teníamos trabajos por "encargo", ahora llegan las ideas originales. Si señor, estamos hablando de *Ferals*, una serie que guionizó hasta el 2013 sobre hombres-lobos. Dentro de toda la mierda que venia haciendo para Avatar, esta debe ser la menos hedionda. Es un poco gore, pero no tanto, y la historia es decente, pero no tanto. Poco a poco Lapham construye una trama de logias y misticismo, que lamentablemente queda en la nada ya que en el último número anuncian una segunda miniserie que nunca salió. Es muy interesante que absolutamente todas las mujeres que los hombres lobos se comen en el transcurso de los 18 números, son tetonas. Ni lentos ni perezosos estos bichos. Antes de cortar por lo sano su relación con Avatar, Lapham deja brotar de su perversa cabeza un último destello de una idea decente.

y escribe *Dan the Unharmable*. Es difícil de creer, pero esto está bien. O al menos, en comparación con todos sus trabajos anteriores en esta editorial. Con dibujos de Rafael Ortiz (otro argentino más), la historia va de un detective al mejor estilo The Dude de *El Gran Lebowski*, pero que es imposible de dañar, una onda Luke Cage. Tiene bastante humor, alguna que otra escena ligera de gore, y si bien al final se desinfla bastante con un desenlace medio berreta, vale la pena la lectura para reírse un rato.

MIENTRAS MIRO LAS NUEVAS OLAS: IMAGE (2014-HOY)

En Diciembre del 2013 sale a la luz una de las noticias más importantes para cualquier fan de -David Lapham: vuelve *Stray Bullets*. Image lo había logrado, y el hijo de re mil putas de Lapham iba a retomar su serie insignia. Finalmente iba a salir el maldito nº 41, donde finalizaba el arco de HiJinks and Derring Do y el volumen 1 de la serie. Diez años esperando para saber qué mierda iba a pasar con Virginia, y estábamos a punto de saberlo. De yapa además recopilaban toda la serie un tomo gigante (el Über Alles) y comenzaba una nueva serie titulada Killers. Era como Navidad y tu cumpleaños todo junto, y multiplicado por diez. Así en Marzo del 2014 llegaría a las bateas la bendita conclusión del primer volumen (con un dibujo mucho más fino que el que nos tenía acostumbrados, ya sin esa brocha gorda que habíamos visto por última vez hace 10 años), y el inicio de uno nuevo. Esta vez Lapham abandonaría un poco el relato desordenado y -durante esos ocho episodios que integran Killers- se enfocaría en contarnos cómo sigue la vida de Virginia luego del fin del primer volumen.

Finalizado Killers, comienza a serializar Sunshine and Roses. Esta historia dura 42 números (si, más que el primer volumen y en menos de la mitad del tiempo... las cosas que uno hace cuando a fin de mes llega un cheque, ¿no?) y es un torbellino de acción, violencia -en la me-



dida adecuada- y traiciones. Situada cronológicamente entre los números 5 y 8 del primer volumen, Lapham se encarga de explicarnos un montón de cosas que nosotros debiamos hasta ese momento suponer, ya que nunca se interesó en contarlas. No solo introduce algunos personajes nuevos sino que explota a fondo a Orson, Beth y Nina, y si luego de leer esta serie te animás a volver a leer el volumen 1, todo tiene muchísimo más sentido. Gracias David, gracias. Lo último que veríamos de *Stray Bullets* sería en Agosto del 2020, donde se anunció una pausa (esperemos que no de 10 años), y se confirmó que el próximo volumen se titulará Virginia, por lo que es de esperar que retome desde donde dejó Killers, ya que la historia de nuestra pequeña protagonista no tiene tantos baches.

A modo de conclusión, si David Lapham es un músico, Maria Lapham es la directora de la orquestra. Se sobreentiende que toda su obra editada por ella es la que realmente vale la pena leer, la que tiene un nivel superlativo. Llega un punto en el que nos empezamos a preguntar quién es el verdadero genio en esa relación ¿David o Maria? Sea el que sea, la sinergia entre ellos dos genera material de calidad, y que todos deberíamos leer. Porque si te gusta el policial negro y el crimen urbano, los Lapham son la palabra que importa ■

Son pasadas las 10 de la noche, un tétrico acorde de órgano preanuncia la aparición de una voz espeluznante que decía "Nadie sabe, nadie supo, la verdad sobre el pavoroso caso, JA JAJAJA". Corría 1937 y en México comenzaba la leyenda de

EL MONJE LOCO

POR HERNÁN OSTUNI

Origen radial

Así como el Doctor Mortis, el Monje Loco nació también en el éter, lugar de excelencia para llegar al gran público. Salvador Carrasco ponía la voz al horroroso personaje que presentaba la historia mientras que al mismo tiempo sus ayudantes ejecutaban los efectos especiales para dar credibilidad a la atmósfera.

Nacho Garcia fue el responsable de dar vida a los erizantes acordes musicales del órgano que hacían de apertura. Sus guionistas fueron entre otros Carlos Riveroll del Prado y Pedro de Urdimalas y la cadena responsable de este éxito fue XEW.

La exitosa fórmula era bastante sencilla. Desde la Capilla Negra, perdida en el tiempo y el espacio, lugar de reclusión y castigo, este ex religioso relata los distintos casos que le toca observar desde este confín. Como presentación siempre se utilizaba la misma muletilla que comenzaba diciendo: "Nadie sabe, nadie supo, la verdad sobre el pavoroso caso, JA JAJAJA (música de órgano de iglesia)". Aquí iba el titulo del capítulo seguido de otro "JA JAJA JAJA". Y luego continuaba, relatando el caso que siempre tenía ribetes violentos y macabros.

El serial de radio se discontinuó en los primeros años de la década del ´60.

Un cuerpo para el Mal

A diferencia del satánico Dr. Mortis, que tuvo que esperar hasta los '60, para dar el salto a la gráfica, el Monje rápidamente tuvo su adaptación al comic. Su desembarco en el mundo de las viñetas se produjo en la revista Chamaco a partir de 1940, con guiones de Carlos Riveroll del Prado (guionista del radioteatro) y dibujos de Juan Reyes Beiker.

Chamaco era una revista mexicana de historietas de Publicaciones Herrerías, que apareció entre 1936 y 1956. Originalmente era un suplemento del semanario Novedades Taurino, de Publicaciones Herrerías, y su nombre se le debe a Ignacio Herrería, cuyo apodo era "Chamaco", propietario de la editorial y reconocido periodista deportivo .

En 1937 apareció la revista Chamaco Chico, la primera en formato de bolsillo en el mercado, modelo que fue imitado por la competencia. Desde un comienzo la revista apostó a la producción local, lo que hizo que las revistas consiguieran cifras de ventas record, y llegaran a vender cada una, hasta 750.000 ejemplares semanales. Entre los historietistas que se destacaron estaban Germán Butze (Los Supersabios), Arturo Cervantes Basoco, Sixto Valencia (creador de Memín Pinguín), Ángel Mora (creador de Chanoc), Rubén Lara (dibujante de Fantomas) y Gabriel Vargas (creador de La Familia Burrón). Básicamente, las figuras más importantes de la historieta mexicana de aquella época.

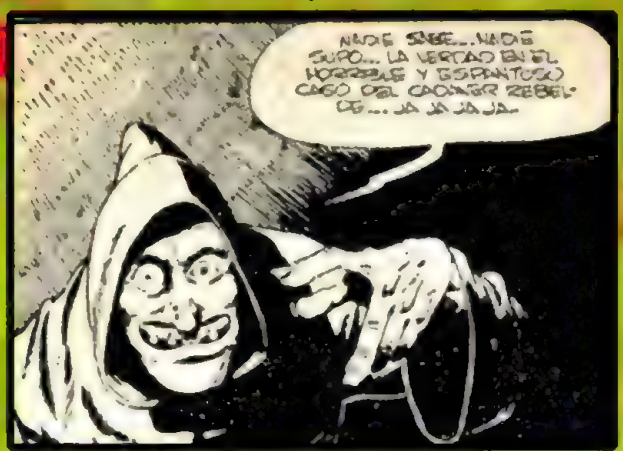
En Abril de 1944, tras el asesinato de Ignacio Herrerías comienza la decadencia de Chamaco

y la diáspora de dibujantes. Primero desapareció Chamaco y luego Chamaco Chico, que continuó publicándose hasta 1956.

El Monje Loco en Chamaco Chico

La historieta era una adaptación al papel del radioteatro homónimo, con la singularidad de que el Carlos Riveroll del Prado (el guionista de la radio) reversionaba sus historias para adaptarlas al formato comic. El inicio de todas las historias comenzaba con la muletilla de apertura y esta fue una característica que se conservó en todas las adaptaciones posteriores también. "Nadie sabe..., nadie supo... la verdad en el horrible, en el espantoso caso de..."

Inspirado por el ideal radiofónico, Juan Reyes Beiker dio vida a la forma gráfica del maldito monje, encapuchado, enjuto y deforme, y así se mantuvo hasta el final de sus apariciones gráficas, hacia la década del `80. Otros dibujantes que participaron en esta primera etapa (además de Beiker) fueron Carmona, Antonio Cortes, José Cárdenas y Carmen Estrada.



Segunda vuelta

Con el éxito a cuestas y terminada su primera aventura gráfica, el Monje peregrina hasta Ediciones CEMSA (Corporación Editorial Mexicana S.A.), editora de la revista Cuentos de Abuelito (salió dos veces por semana entre 1952 y los primeros años de la década del ´60). Los personajes estrella de Cuentos de Abuelito fueron en realidad "Kun'ga, La Diosa de Oro", "Conan y Belit" (mucho antes que Roy Thomas, los autores mexicanos ya adaptaban, por supuesto sin derechos, los relatos de Robert E. Howard) y "La Reina de la Costa Negra" y según cuenta la historia, la incorporación del fatídico religioso fue para complementar los atrasos que suponían dibujar 36 páginas de comic semanales, y así darle aire a las series principales

En el n° 19, del 1° de Diciembre de 1952, se publicita la llegada del Monje Loco con sus escalofriantes narraciones y pronto lo veremos en los números n°s 20 (5 de Diciembre de 1952, con "El sepulcro blanco"), n° 22 (12 de Diciembre de 1952, con "La reencarnación de Lina"), n° 27 (9 de Enero de 1953, con "Venganza de Ultratumba"), n°29 (16 de Enero de 1953, con "Herencia mortal") y el n° 31 (23 de Enero de 1953, con "El gorila asesino"). En el N° 25, de Diciembre de 1952, el Monje Loco comparte tapa junto a Conan y Belit, para desearles a los lectores una feliz Navidad y un próspero 1953.

Editorial Continente, un intento de retorno

Esta editorial (antes conocida como Editorial Cuauthemoc) fue en los años ´60 una de las más prolíficas e influyentes de su época. Su personaje estrella, El Hombre Invisible, protagonizó más de 300 números de su propia revista. Luego del cierre de esta editora, Editorial Novaro retomaría el título. Aquí -y por solo cuatro números- hizo su aparición la revista de El Monje Loco, a partir de Julio de 1967 y justo antes de vivir su época dorada la Editorial Temporae.

Editorial Temporae, un triunfo merecido

Unos días antes de su debut, un anuncio advertía a los lectores: "Del mundo de las pesadillas regresa... El Monje Loco, a contarles su primera historia de auténtico terror, a la que seguirán otras más impresionantes todavía... ¡Los miércoles de cada semana sacudirá sus nervios con sus espeluznantes relatos".

El 6 de Diciembre de 1967, la Editorial Temporae, subsidiaria de Novaro, lanza una nueva revista, con material 100% original. "Los seres de las tinieblas escuchan las doce campanadas de la medianoche... Es la hora de la cita con... El Monje Loco. El viejo órgano lanza un discordante acorde, tocado por las esqueléticas manos del demente... ¡Nadie sabe!... ¡Nadie supo!... La verdad en el horrible, en el espantoso caso de... "Los Mellizos Siameses". Es una historia de locura y de miedo que seguramente les parecerá muy divertida... Sí, muy divertida... Exactamente lo que necesitamos para dormir tranquilos esta noche...".

Así se abría la que sería la época más prolífica de este personaje, que a lo largo de 169 números narró los horrores de la humanidad. Esta etapa llegaría hasta el 24 de Noviembre de 1971, en la serie Revistas Populares

Los argumentos de estas historias estaban basados en obras de la literatura de terror, y fueron escritos por Salvador Carrasco (quien había interpretado al personaje en la radio y en el cine), junto a grandes dibujantes del momento como Rubén Lara, Carlos Moro, Juan Rangel y José Barradas, y la participación, entre otros, del pintor mexicano Rafael Merino Orea.

En 1972, sobre el final de su época dorada, y ya con los últimos suspiros, el Grupo Editor de México se propone reanimar la revista del Monje con el mismo equipo creativo, pero el intento fracasa, entre otras cosas por su escasa distribución. Como curiosidad, esta serie continúa la numeración original, pero agrega un guion para señalar que era una serie con material nuevo que comenzaba desde el nº1. Así, a lo largo de los seis números que llegó a publicar el Grupo Editor de México la revista se numeró de la siguiente forma: 170-1 al 175-6.

Un Monje de Película

Tras el éxito radiofónico y su paso a la revista Chamaco, la pantalla grande le abrió rápidamente los brazos al Monje Loco, que se convertiría en protagonista de un largometraje que llevaba su nombre. El film, compuesto de seis episodios, fue estrenado el 12 de Diciembre de 1940 en dos partes, con una semana de diferencia.

Así comenzaba el relato: "Nadie sabe... nadie supo... la verdad en el extraño drama de La herencia negra; una herencia de odio y exterminio que sacudió a la familia Silvera. Un caso muy divertido. Ja, ja, ja, ja...Todavía se preguntan si Doña Claudia deliberadamente buscaba heredar el odio entre sus familiares con el oro que les legaba. Sí, porque Doña Claudia era una vieja a quien todo el mundo señalaba como excéntrica. Extremadamente rica, repartía parte de su dinero ayudando a los niños pobres en sus estudios...".

Carlos Riveroll del Prado firmó los guiones de los seis relatos que componen las dos partes de la película.

En 1984, Julio Aldama dirigió el segundo film sobre este personaje. Titulado "El Monje Loco", fue protagonizado por Julio Augurio, Luz María Rico, Queta Lavat, Paco Pharrez y Juan Valenti. Constaba de dos partes: la historia del Monje Loco y "El Talismán Maldito", adaptacion de "La Pata de Mono", historia aparecida en el nº 31 de la revista de historietas.

Editorial Andrómeda, último saludo en el escenario

En Marzo de 1984 y a lo largo de 10 números, vuelve a verse por última vez el horripilante rostro del monje maldito. Pero esta vez es todo en solfa, ya que en esta adaptación se utilizaban los guiones originales pero cambiando el estilo de historias, para hacerlas más divertidas. Ahora el personaje luce un rostro que recuerda al de Igor interpretado por el gran Martin Feldman en El Joven Frankenstein, con una pronunciada mandíbula y una mirada estrábica.

¿Quién es el Monje Loco?

Por lo que se sabe, el Sacerdote del Mal habita en un monasterio, y relata sus historias desde la "capilla negra", un lugar perdido en el tiempo y el espacio. Desde allí contempla y relata los horrores y desgracias humanas. Solo interviene como testigo de la condena que se avecina.

¿Pero cómo llego allí? La eterna caminata del dolor comienza con su propia desgracia, ocurrida en el siglo XVI, cuando provoca la muerte de su amada Rebeca Jiménez y recibe la maldición de un crucifijo que lo condena a la suerte de Caín: vivir por siempre y ser testigo del pecado y de la maldición, por los siglos de los siglos. Está condenado a presenciar el dolor humano eternamente, en diferentes épocas y lugares históricos.

A diferencia de Mortis, la longeva historia del prelado maldito no evoluciona, sino que repite una misma formula hasta el infinito. No existe una profundización en este interesantísimo personaje. De hecho, los autores dan por sentado que todos los lectores conocen su historia por el serial de radio, motivo por el cual no hay una versión en comic de la misma.

Tal vez este sea el desafío para, eventualmente, revivirlo. Hay una historia que contar, y muchos horrores por recorrer.■

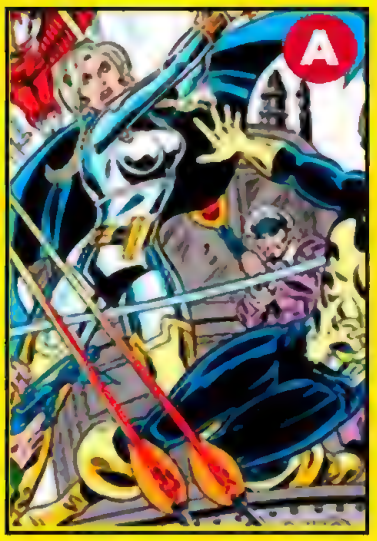
SUPER ZONA G

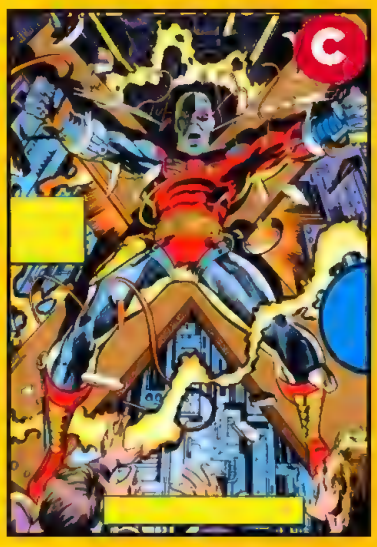
(de Games)

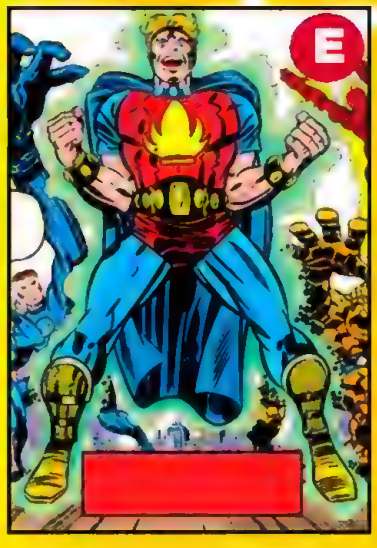
por Diego Accorsi

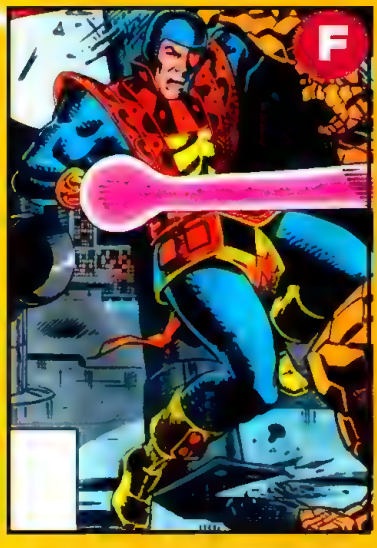
Sean nuevamente bienvenidos a la sección lúdica de la revista, en la que la información se encuentra detrás de las respuestas a cada entretenimiento. No hay premios más allá del divertimento y el aprendizaje, pero esos son los objetivos de esta zona.
Adelante, desafien sus conocimientos.

1) *Su Personaje*. En este primer juego el objetivo es descubrir cuál de los personajes que aparecen en las imágenes es una creación de un artista en particular. En esta nueva entrega, entre los 6 personajes deben descubrir cuál es resultado del talento y el esfuerzo del gran George Perez.









RESPUESTAS CORRECTAS de Su Personaje. A) Es Valkirie, dibujada por Perez para esta portada de Defenders, pero creada por Roy Thomas y John Buscema para la Avengers nº83 (diciembre 1970); B) es Adam Warlock, primeramente aparecido en Fantastic Four 66-67 como Him (Sept.–Oct. 1967) por Kirby y Lee, pero con el nombre definitivo en Marvel Premiere nº1 (Abr. 1972) por Thomas y Gil Kane. C) es Deathlok creado por Rich Buckler para la Astonishing Tales nº25 de Agosto de 1974; D) es Son of Satan, creado por Gary Friedrich y Herb Trimpe para la Marvel Spotlight nº12 de Octubre de 1973; F) es Jack of Hearts, cuya primera aparición data de la revista Deadly Hands of Kung Fu nº22 (Mar. 1976) a cargo de Bill Mantlo y Keith Giffen; El personaje de la E) se llama Crusader (Thelius/Bob Grayson) y si bien la tapa de su primera aparición en la Fantastic Four nº164 (Noviembre 1975) la dibujó Jack Kirby, estuvo a creado por Roy Thomas con dibujos de George Perez.

2) *Ge-ge-Génesis*. Compiten tres personajes por columna y tenés que descubrir quién fue creado primero. Atenti que hay algunos muy juntitos.

RESPUESTAS CORRECTAS de Ge-ge-Génesis. A) Sabretooth apareció por primera vez en la revista Iron Fist nº14, en Agosto de 1977, a cargo de Chris Claremont y John Byrne. Wolverine, creado por Roy Thomas, Len Wein y John Romita Sr., se asomó en la Incredible Hulk nº180 de Octubre de 1974, pero Timber Wolf, creado por Edmond Hamilton y John Forte apareció en la Adventure Comics nº327 en Diciembre de 1964 como Lone Wolf. Pasó al look 'actual' en Adventure Comics nº372, ya en Septiembre de 1968. B) Man-Thing debutó en la revista Savage Tales nº1 de Mayo de 1971, a cargo de Gerry Conway y Gray Morrow. Swamp Thing hizo su aparición en la House of Secrets nº92 de Julio de ese año (por Len Wein y Berni Wrightson), pero The Heap fue creado por Harry Stein y Mort Leav para la Air Frighters nº3 de Diciembre de 1942. Tomá mate. C) Deathstroke the Terminator fue creado por George Perez y Marv Wolfman para la New Teen Titans nº 2 de Diciembre de 1980. Deadpool es una creación de Rob Liefeld y Fabian Nicieza que debutó en la New Mutants nº98 de Febrero de 1991. Por su parte, Taskmaster fue creado por Perez y David Michelinie para la Avengers nº195 de Mayo de 1980, es decir, unos meses antes que Slade Wilson.

3) Zonificados. A veces es difícil mensurar a los superhéroes, medir sus atributos. Afortunadamente, con la explosión de los juegos de rol en los '80s, mucha gente se abocó seriamente a este tema. En este juego tenemos que descubrir cuál de los personajes de cada trío es el que posee números más altos en cada categoría.

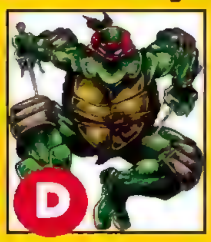
¿Quién posee más Esquive?
i-Rasputín
ii-Hellboy
iii- Roger

¿Quién posee más Destreza?
i-Liz Sherman
ii-Johan Krauss
iii- Abe Sapiens

Los datos de A y B están tomados del Hellboy Sourcebook and Role-Playing Game de 2002, mientra que los de C y D son los presentados en el Teeenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness de 1985.

¿Quién posee más Coeficiente Intelectual?
i-Splinter
ii-Leonardo
iii- Michelangelo

¿Quién posee más Fuerza Física?
i-Raphael
ii-Shredder
iii- Casey Jones



RESPUESTAS CORRECTAS de Zonificados. A) Tanto Rasputín como Roger poseen 7 puntos de Esquive, por lo que el ganador es Hellboy con 9. B) Liz Sherman y Johan Krauss tienen Destreza de 11, pero el ganador es Abe Sapien con 15. C) Splinter tiene un IQ de 12, Michelangelo de 11, por eso el ganador es Leonardo con 16. D) En Fuerza Física Raphael posee 20 puntos, Shredder apenas 19 y gana Casey Jones con 22. No me reclamen a mí, es lo que dicen los manuales.

4) Los Diálogos Perdidos. En esta nueva entrega hay que descubrir cuál de los personajes dijo cada uno de los diálogos que flotan en el medio. Todos son sacados de las revistas de Editorial Perfil de los '90s. Ojo que sobra uno...

A ¡Si lo estropeo me mata!

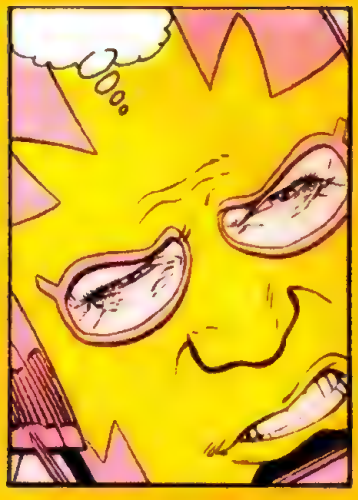
B Oh, genial.

C ¡Por todos los dioses, tú...!

D ¡Idiota! ¡Me hiciste recordar!

E Yo te tengo fe.

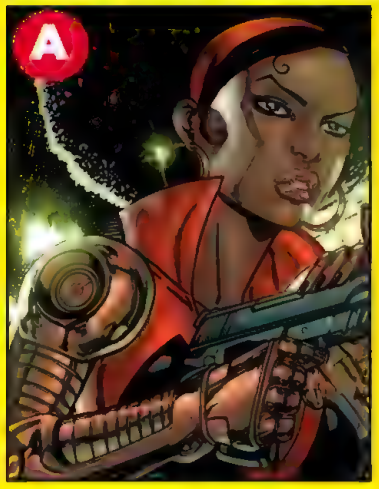
F ¡Te voy a moshtrar quién esh un mentiroso!



RESPUESTAS CORRECTAS de Los Diálogos Perdidos. A) Piensa el Sr. Milagro en la Liga de la Justicia nº7, "Liga de la Justicia ¡Internacional!" página 31- cuadro 2-, a cargo de Keith Giffen, J.M. De Matteis y Kevin Maguire. B) Dice Superman en la página 22 -cuadro 2- de la grandes Historias 3 "¡Lágrimas por Titano!", escrito por John Byrne, con lápices de Ron Frenz. C) Esta es inventada. No la saqué de ningún globo. D) Exclama el Guasón en la 'versión original ilustrada de la película Batman', página 55 -cuadro 5-, a cargo de Dennis O'Neil y Jerry Ordway. E) Le dice Misil Rojo a Tigorr en la página 59 -cuadro 3- del libro 4 de Invasión! "La Batalla Final", por Keith Giffen y varios dibujantes. F) Grita un borracho disfrazado de Captain Cold en la Flushman nº23, página 16 -cuadro 2-, a cargo de William Mesner-Loebs, con dibujos de Greg Larocque. ¿Las descubriste todas?

5) Súper Trivia Comiquera. No hay mucho que explicar. Una respuesta correcta por pregunta. Mucha maldad, gran oportunidad para aprender.

NIVEL 1 - Espectador del MCU



¿Quién es éste personaje?
1- Gamora
2-Misty Knight
3-Karen Page

¿Cómo se llama este personaje en su identidad civil?
1-Billy Russo
2- Melvin Potter
3-Todd Arliss

NIVEL 2- Comprador de Coleccionables

¿Qué artista dibujó esta portada?
1- Eric Larsen
2-Rob Liefeld
3-Walter Simonson

¿Quién mató a éste personaje?
1- Deathstroke
2-Wildebeest
3-Raven

NIVEL 3 - Asiduo de comiquerías

E

¿A qué grupo perteneció éste personaje?
1- Inferior Five
2-Next Men
3-Great Lake Avengers

¿Qué autor creó a éste personaje?
1- Jim Steranko
2-Steve Ditko
3-Jack Kirby

F

NIVEL 4- Coleccionista perdido

G

¿Quién entintó esta página de Fantastic Four?
1- Terry Austin
2-Jerry Ordway
3-Dick Giordano

¿En qué fecha salió el último número de ésta revista?
1- Abril de 1996
2-Julio de 1997
3-Marzo de 1999

H

NIVEL 5- Lector de Comiqueando

I

¿Cómo se llamaba ésta revista?
1- Hero Hotline
2-Young Heroes in Love
3-Inferior Five

¿Qué editorial publicó originalmente ésta revista?
1- Dark Horse
2-Image Comics
3-Símbolo Editorial

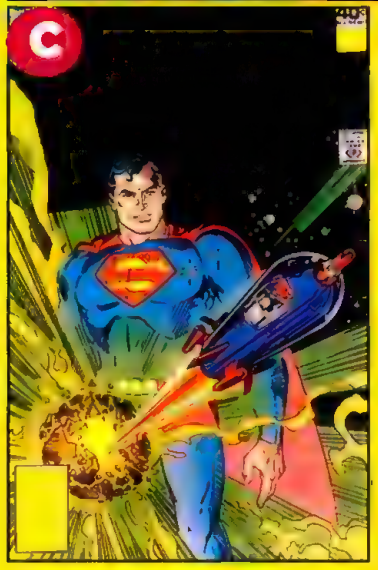
J

RESPUESTAS CORRECTAS de la Super Trivia Comiquera. A) Es Mercedes "Misty" Knight, creada por Tony Isabella y Arvell Jones, fue mencionada por primera vez en la Marvel Premiere nº20 (Ene. 1975) y apareció en el siguiente número. B) Es William "Billy" Russo, alias Jigsaw, creado por Len Wein y Ross Andru en la Amazing Spider-Man nº162 (Nov.1976). C) Esta portada de la Eternals Vol. 2 nº1 de Octubre de 1985 es obra del gran 'Walt' Simonson (nacido el 2 de Septiembre de 1946, en Knoxville, Tennessee). D) Como nos contaran Wolfman y Grummett en la New Titans nº83 de Febrero de 1992, el mismísimo Deathstroke acaba con la vida de su hijo. E) Craig Hollis, Mr. Immortal, fue miembro fundador de los Great Lake Avengers, como nos muestra John Byrne en la West Coast Avengers nº46 (Jul.1989). F) Creado originalmente en su versión Golden Age por Charles Wojtkoski para la Mystery Men Comics nº1 (Ago.1939), éste Blue Beetle fue creado por Steve Ditko para la Captain Atom nº 83 (Nov.1966) de la Charlton Comics. G) La Fantastic Four nº281 dibujada por John Byrne, fue entintada por el gran Jerry Ordway. H) X, la creación de Mike Richardson y Chris Warner para Dark Horse Comics nº 8 (Mar. 1993) finalizó con su nº 25 en Abril de 1996. I) Esta miniserie de seis partes publicada por DC Comics se llamó Hero Hotline, a cargo de Bob Rozakis y Stephen DeStefano, quienes los crearan para la Action Comics Weekly nº637 (Ene.1989). J) Tales of the Uncanny es la tercera parte de la serie 1963, publicada entre Abril y Octubre de 1993, a cargo de Alan Moore, Rick Veitch y otros, editada por Image Comics.

6) CSI Comic. Este juego es sencillo de explicar y muy difícil de jugar. Son nueve tapas de comics terminados a los que les faltan algunos datos que ustedes deben completar. Suerte.

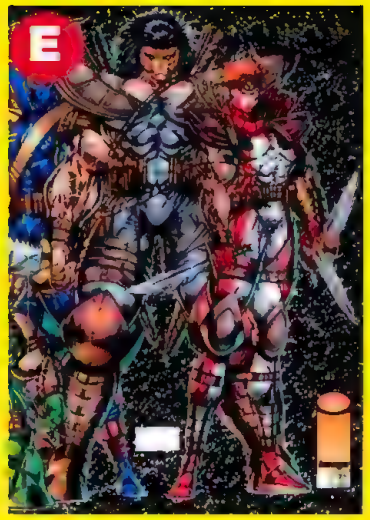
1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué editorial la publicaba?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?



1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué modificación introdujo en el sistema de edición?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?



1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Cómo se llamaba el grupo antagonista?

1) ¿Qué número es y de qué año?
2) ¿Qué subsello de qué editorial la publicó?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

1) ¿Cuál es el nombre de la revista?
2) ¿Qué número es y de qué año?
3) ¿Quién dibujó esta tapa?

-Fin de la SUPER ZONA G-

RESPUESTAS CORRECTAS de CSI Comic.

A) 1- Marvel Mystery Comics; 2- Timely Publications; 3- Alex Schomburg. B) 1- Justice League of America; 2- número 51 de Febrero de 1967; 3- Mike Sekowsky (tintas de Joe Giella). C) 1- World of Krypton; 2- Primera mini-serie; 3- Ross Andru (tintas de Dick Giordano). D) 1- Werewolf by Night; 2- número 15 de Marzo de 1974; 3- Mike Ploog. E) 1- Extreme Sacrifice; 2- número 1 de Enero del '95; 3- Rob Liefeld. F) 1- Unity; 2- número Cero de agosto de 1992; 3- Barry Windsor Smith. G) 1-All-Star Comics; 2- número 37 de Noviembre del '47; 3- la Injustice Society of the World. H) 1-número Uno de Octubre de 2010; 2- Millarworld dentro de Icon de Marvel; 3- Leinil Francis Yu. I) 1-Under Sea Agent; 2- número 4 de Agosto del '66; 3- Gil Kane.

HUGO PRATT

LA MANO DE DIOS

por Ángel de la Calle

"Bueno sí, he vendido muchos libros, pero la fama es otra cosa... no sé. Imagine a Maradona entrando en el estadio Maracaná. Lo aplauden cien mil personas. Bueno, cuando se venden doscientos mil ejemplares de un libro de Corto es como si salieses al centro del campo y dos estadios Maracaná levantasen tu libro, como aplaudiendo".

Hugo Pratt, respondiendo a Dominique Petitfaux.

Alguien denominó al siglo XX como el siglo de Sartre, una forma de reconocer en el pensador y literato francés, más allá de sus méritos como generador de filosofía o novelista, a la personalidad que representaba la idea del pensamiento, del intelectual y del compromiso, en el siglo pasado.
En ese orden, podemos considerar que, en el comic, el siglo XX fue el siglo de Hugo Pratt.
El escritor y dibujante veneciano desarrolló, desde el final de la Segunda Guerra Mundial hasta su muerte en 1995, todas las facetas del oficio de dibujante de comic profesional. Un oficio, enfocado, inicial y principalmente, a la infancia. Pero que con el paso del tiempo, y el desarrollo de los medios de difusión cultural, fue acercándose al terreno de la narrativa para jóvenes y, en su caso y en el de otros pocos creadores, al de los lectores adultos.
Hugo Pratt representa, quizás mejor que nadie, lo que el devenir del lenguaje en formato comic fue en el siglo pasado. Al creador veneciano le tocó ser, desde su ámbito, personaje clave en esa evolución.
Fue realista y esotérico al mismo tiempo. Respetuoso con la Historia y seguidor del Mito. Culto y popular. Tradicional y novedoso. Contradictorio y exigente. Ambivalente, en definitiva.
En 1967, con su obra angular, Una ballata del mare salato, se introdujo en el formato narrativo que sería llamado, mucho más adelante, Novela Gráfica. Convirtió a su personaje más conocido, Corto Maltese, en emblema del nuevo comic europeo e ícono de la cultura visual. Y ganó, para su persona, la condición de Autor. Fue seguido por cientos de miles de lectores. Admirado y respetado por escritores e intelectuales, y por gran número de personas que solo eran consumidores circunstanciales de comics, es decir, lectores corrientes.
Poseedor de una cultura amplia y autodidacta. Vividor, y soñador, de aventuras sin cuento, viajero incansable, artista, lector voraz, amante de los libros y del cine. Su vida y obra corren en paralelo a la historia cultural del comic como lenguaje.
Solo hablé con él tres veces. La primera, y más importante, fue en 1978 en Gijón. Estaba invitado a la sección de comic del Certamen de Cine,

que dirigía Isaac del Rivero. Nos encontrábamos en una librería, y Pratt había pedido un libro sobre la historia de los moriscos en Al Andalus. Le pregunté sobre los rigurosos uniformes que vestían los militares que dibujaba en Corto Maltese y Los Escorpiones del Desierto. Se iba al British Museum, en Londres, -me contestó- y allí encontraba toda la documentación que le era precisa.
En aquel momento la respuesta de Pratt me desilusionó. Tardé casi veinte años en darme cuenta, en aprender la lección, de que cuando necesitas conocer algo fidedigno, del pasado, mejor irte al sitio donde ese algo se conserve. Aunque sea en un museo.

VIVIR SU VIDA

Hugo Eugenio Pratt nació el 15 de junio de 1927 en Rímini, donde su familia estaba de vacaciones. Su infancia transcurrió en Venecia. Su padre, Rolando Pratt, era un hombre partidario de Benito Mussolini e interesado en las sociedades secretas. Contaba Pratt que su madre, Evelina Genaro, de lejanos orígenes judío sefarditas, era aficionada a la cartomancia y la Cábala. Otros familiares afirman que, simplemente, le gustaba jugar partidas de cartas con las amigas, estaba un poco sorda y a Pratt nunca lo llamó Hugo, le decía Neno.
La infancia del creador de Corto Maltese transcurriría como hijo único, rodeado de sus abuelas, sus hermosas, y medio brujas, tías, y las amigas de éstas, adivinadoras del barrio judío de Venecia. Eso nos ha contado Hugo Pratt.
Pratt era amigo de mejorar las historias. Su abuelo materno, que tenía devaneos poéticos, fue uno de los primeros fascistas de Venecia, era de profesión pedicuro y atendía en un pequeño local;

pero el olor a pies que rodeó los primeros años de Hugo nunca contaminaría las densas y bien construidas atmósferas de sus historias.
Nos cuenta Silvina Pratt, hija de Hugo, que, de niño, la manera que tenía su padre de evadirse eran los comics americanos, que llegaban a Venecia en las ediciones italianas. Cuando un día su madre se los tiró a la basura, le preguntó al lloroso muchacho:
–¿Qué quieres ser, un niño en un mundo de hombres o un hombre en un mundo de niños?
Hugo respondió que un hombre en un mundo de niños.
Para defenderse de la realidad, que no le gustaba, utilizó la soledad. Y de la soledad, compartida con los libros, las películas y los comics, extrajo las historias que le darían satisfacción y fama.
Hugo afirmaba que sus antepasados paternos, los Pratt, habían sido nobles procedentes de Inglaterra. La realidad es que el verdadero apellido era Prat, con una "t", lo que quizá indique que el lugar de origen de esa rama de la familia podría ser Cataluña. Pero Pratt necesitaba enderezar la fina y quebrada línea que distancia la realidad de la fantasía, y en su imaginario de brumas, mitologías y mañanas lluviosas precisaba de unos antepasados célticos o, al menos, anglosajones. Así como de un nombre propio que comenzase por la exótica letra "H", y no por la italiana "U" de su auténtico nombre. Tal vez por eso se lo cambió. Tal vez no.
Nos dicen los entrevistadores, a los que a lo largo de su vida se encomendó Pratt, que a los siete años, víctima de una insolación, perdió la memoria y fue llevado a clase para niños con necesidades especiales, y problemas de aprendizaje, del liceo Marco Foscarini. Poco tiempo después recobraría bruscamente la normalidad y sería trasladado a una clase corriente del colegio.
Desde los primeros años destacó su amor por el dibujo, hecho que fue alentado por sus profesoras y las mujeres de su familia, en especial su abuela.
Y así, en un mundo como de película para todos los públicos, entre fascistas bonachones, muy machos, y bellas judías conversas, un tanto misteriosas y amigas de contar leyendas y consultar el horóscopo, transcurrió la infancia de Pratt. Con el añadido del cine de Hollywood y de las lecturas. Las adaptaciones juveniles de los clásicos de la literatura griega y anglosajona, Alejandro Dumas y las novelas populares italianas del momento.
Más los comics, con el Tim Tyler's Luck de Lyman Young a la cabeza, seguidos prontamente por el Terry and the Pirates de su adorado Milton Caniff, The Phantom de Lee Falk y Ray Moore y los productos de la factoría Disney. Hasta que el fascismo se cansó de tolerar en Italia aquella degeneración en viñetas llegada de América.
Como él mismo afirmaba, su infancia veneciana transcurrió entre mitos y mujeres. Feliz en su edulcorado recuerdo.
El padre de Hugo Pratt era funcionario y fue trasladado a Etiopía (Abisinia para los colonialistas italianos) en 1937. Hugo tenía 10 años y acompañó a sus padres. No regresará a Italia hasta 1943. Fueron los años de la adolescencia, del descubrimiento de la vida y los conocimientos esenciales. En medio, si queremos hacer caso a Pratt, de

una libertad vital mayor de la que se disfrutaba en Europa en esos momentos. Presumirá de haber conocido allí, en el campo de concentración donde fue internado, a sus primeras mujeres; de haber vivido la guerra y haberla perdido junto a su fe en las banderas y las patrias.

Sus lecturas, las lecturas de adolescente que son las que forman al futuro lector adulto, y que le persiguen toda su vida, fueron las obras de J. Oliver Curwood, Kenneth Roberts, Jack London, Rider Haggard, Edgar Wallace, el ejemplar de La Isla del Tesoro que le regaló su padre antes de morir, pero sobre todo las novelas de la frontera americana de Zane Grey. Hugo Pratt adoraba a Zane Grey y también una novela menor, El lago azul, de Henry de Vere Stackpoole. Y los cómics, que de mano de los soldados también llegaban a Abisinia, con la tinta todavía fresca de los periódicos impresos en América: Tim Tyler's Luck, Brick Bradford, The Phantom y el Terry and the Pirates de la mejor época, aquella de la aventura con el general Klang, el episodio preferido de Pratt.

Pero, sin duda, lo más importante para su formación como el gigantesco narrador en que se convertiría, habría de ser su conocimiento del otro, del ser humano diferente a uno. Su convivencia con los etíopes y las desiguales culturas que en ese momento se reunían en el cuerno de África, y sus experiencias con las diferentes civilizaciones, los distintos seres humanos y razas, los múltiples idiomas, que entendió y vivió como suma y enriquecimiento, y que sería capaz de traspasar, como idea y fuerza motriz del relato, a su obra creativa posterior.

En Etiopía, lejos de Addis-Abeba donde habían vivido los Pratt, murió de malaria (o cáncer de hígado, que ambas versiones aportaría Pratt, o el periodista que en ese momento lo entrevistaba) y quedó enterrado Rolando Pratt, el padre. Hugo fue trasladado al campo de concentración de Dire Dawa, cuando el ejército del general aliado Orde Wingate, al lado de las tropas del emperador Haile Selassie, liberaron el país.

Junto a su madre, Hugo sería repatriado, por la Cruz Roja, a Italia en 1943. Había perdido todos los cuadernos de apuntes y bocetos que realizó en su estancia africana. Pero se trajo su colección de comics.

PAN, AMOR Y FANTASÍA

El regreso a Venecia, en medio de una guerra agonizante que hará cambiar de uniforme a Pratt en varias ocasiones, será vivido como la vuelta a casa, pero no a la cotidianeidad, tras la exuberante aventura africana.

Pratt se cuenta a sí mismo como a un pícaro bienintencionado, con amigos en los dos bandos, agente de expedición, jugador de rugby, organizador de espectáculos de jazz para el ejército norteamericano, intérprete... ¡casi como el protagonista de una película neorrealista! A sus dieciocho años, trataba de subsistir y divertirse en medio del caos del final del fascismo y la llegada de los nuevos tiempos. Amigos, mujeres, pan... y vino. Es lo que mueve a Pratt esos días. Transita entre la ironía y la supervivencia.

Será su contacto con Mario Faustinelli, a finales de 1945, lo que le convertirá en dibujante de comics. Faustinelli era primo de Alberto Ongaro, quien junto a Pratt, y con la ayuda de las hermanas de Faustinelli, pondrían en marcha la editorial Albo Uragano y una revista, L'Asso di Picche Comics. Ongaro escribiría los guiones, Pratt haría los dibujos a lápiz y Faustinelli pondría las tintas. El personaje principal de la revista llevará el mismo nombre que ésta y sería, en un principio, una imitación, más o menos elaborada, del personaje

The Spirit de Will Eisner y del Phantom de la época de Ray Moore. A los pocos meses, ante el buen funcionamiento de la publicación, llamarían a colaborar a los dibujantes Dino Battaglia, Rinaldo d'Ami, Giorgio Bellavitis, Ferdinando Carcupino, Ivo Pavone y Damiano Damiani. Entre la gente que se movía alrededor de la revista podemos citar a Franco Basaglia o Rico Caldura. Serían conocidos en el mundo del comic como el Grupo de Venecia. La revista de aparición irregular llegaría a los 18 números.

Todo el Grupo de Venecia tenía entre 18 y 24 años en esa época. Pratt era el más joven y aseguraba que, el día de paga de la revista, se gastaban el salario completo en los burdeles venecianos. Mientras, Pratt continuará con sus viajes, a Austria, a Inglaterra, a la Provenza, en busca de novias huidas o aventuras no determinadas. En ningún momento pensó que se dedicaría al comic como profesión. Se imaginaba que envejecería regenteando una perfumería.

Pero el personaje Asso di Picche había tenido éxito en Argentina, donde en 1948 había sido publicado en la revista Salgari, de la editorial Abril. El editor de Abril, Cesare Civita, empresario judío veneciano que se había establecido en la Argentina ante la llegada del fascismo, pidió a Faustinelli y Pratt que se trasladasen a Buenos Aires y trabajaran para él. También deberían acudir otros miembros de la revista pero, a última hora, Dino Battaglia prefirió casarse con su novia y no se decidió a zarpar. Finalizaba el año 1950.

Y TODO A MEDIA LUZ

Los dos primeros en llegar al Río de la Plata, tras un viaje en barco de 18 días, fueron Faustinelli y Pratt. Posteriormente desembarcaría Alberto Ongaro y después Ivo Pavone. Las relaciones de Pratt con Faustinelli siempre fueron difíciles, por eso tras una primera convivencia, entre Pavone, Pratt, Ongaro y Faustinelli, en un chalet de la localidad bonaerense de Acassuso, Pratt y Pavone se trasladaron a una pensión. Pratt aseguraba que Mario Faustinelli quería seguir siendo el jefe y siempre lo acusaría de haber retrasado en su desarrollo artístico, de no permitirle evolucionar a su ritmo.

Pero las cosas iban a cambiar. Pratt se integraba rápidamente en la sociedad bonaerense. El sueño inicial de aprovechar su paso por Argentina para dirigirse a Estados Unidos, que era donde realmente quería ir, se olvidaba. Más tarde confesó que no imaginó entonces que se quedaría 13 años en Argentina. Años que intercaló con estancias prolongadas en Inglaterra y Brasil.

En Argentina, Pratt retomaría Junglemen. Escrita por Alberto Ongaro y dibujada por Dino Battaglia, se había comenzado a editar en 1948 en L'Asso di Picche. A partir de la página 29, y hasta su final, sería dibujada por Pratt y publicada en la revista argentina Salgari, entre 1949 y 1952.

Con guión de Ongaro, dibujaría en 1951 El cacique Blanco, para la revista Misterix de la editorial Abril. Ya en 1953, con guion de Héctor Germán Oesterheld, Pratt comenzaría a realizar, con la ayuda de Ivo Pavone y algún otro dibujante en los entintados (como el español Juan Cruz), su trabajo más extenso, Sargento Kirk. Comenzó en el nº 225 de la revista Misterix y se publicaría en revistas como Hora Cero y Extra Frontera, hasta 1959.

La producción de Pratt en esos años es increíblemente abundante. Junto a los comics, realiza innumerables portadas e ilustraciones para todo tipo de revistas. La historia Legión Extranjera, con guion de Ongaro, para la revista Rayo Rojo en 1954. Ticonderoga Flint, con guion de Oesterheld

y el propio Pratt, para las revistas Frontera y Extra Frontera, entre 1957 y 59. También en esos mismos años, junto a Oesterheld, dibujaría, y escribiría el guion de algunos episodios, de su obra mayor en Argentina: Ernie Pike. Realizaría un total de 34 historias con este corresponsal de guerra como hilo conductor de los relatos, que fueron publicadas en las revistas Hora Cero y Hora Cero Extra.

Lobo Conrad y Lord Crack, que comenzó como un episodio más de Ernie Pike y se alargó en forma de serie continuada por otros dibujantes, serían otros títulos realizados por Pratt, junto a Oesterheld, en esos años. Fueron miles de páginas, de un trabajo que hubo de ser realizado muy velozmente y habla de la rapidez de dibujo de Pratt. Porque la idea de un dibujante pegado a su tablero, no cuadra con sus múltiples viajes y rocambolescas aventuras, por él referidas, de esa época.

Sus idas y venidas por la Patagonia, sus vivencias con los exiliados o extraterrados de media Europa y el norte de África, que vivían en las pensiones más surrealistas de Buenos Aires, sus actuaciones musicales, bajo el nombre de Sbrindolin, por los bares y cafetines de la capital, las prácticas del tango, sus compinches, músicos de jazz, como el mismísimo Dizzy Gillespie... por fuerza, en algún momento del día o de la noche, ese mundo de aventura tan cercano a la fantasía, tienen que haber dejado paso a una realidad en que el dibujante Hugo Pratt debía realizar, y realizaba, entre 500 y 600 viñetas cada mes.

Regresó a Venecia en 1952, donde encontró a la yugoeslava Gucky Wogerer. Como Gucky tenía problemas con su visado, para poder obtener un contrato de trabajo en Venecia, Pratt le propone que se casen. De esa forma, tras un matrimonio civil, ella se volvió italiana. A principios de 1953 celebran la fiesta del enlace en la terraza del dibujante Giorgio Bellavitis y, unos días después, Pratt se vuelve a Buenos Aires, donde continúa su vida de soltero. Gucky lo sigue a Argentina pocos meses más tarde y le recuerda su estado civil y que ella es su esposa. Se separaron en 1955 y se divorciarían en 1957. Aunque en Italia -y en Europa en general- nunca se reconoció ese divorcio. Según Pratt entre Gucky y él había una buena amistad pero nunca hubo verdadera pasión.

Juntos tuvieron dos hijos, Lucas y Marina.

El dibujante veneciano dijo que las tres mujeres más importantes de su vida fueron Gucky Wogerer, Anne Frognier y Gisela Dexter. Con Gucky y Anne tuvo cuatro hijos. Gisela fue el gran amor de su vida. Mejor dicho, fue su gran pasión.

Pratt asegura que, en su época argentina, tal como el dinero entraba así se iba. Dilapidado en fiestas con los amigos, en bebida y con mujeres. Y, en los mejores tiempos, el dinero que entraba no debía de ser poca cosa.

Héctor Oesterheld, que junto a su hermano Jorge se había convertido en editor y había fundado la

editorial Frontera, tenía continuas desavenencias con Pratt. Tanto por sus diferencias en torno a la puesta en imagen de los guiones como por las quejas de Pratt, respecto al poco y tardío dinero que recibía por el trabajo que realizaba. Pese a ello, Pratt era el dibujante mejor pagado de Argentina.

Sargento Kirk, junto a El Eternauta de Solano López y Oesterheld, son los títulos más populares de esos años. Ernie Pike también será un personaje de éxito y, como decíamos, la labor de Pratt como dibujante, portadista, ilustrador, actor de fotonovelas y posteriormente docente, en la Escuela Panamericana de Arte que dirigía Enrique Lipszyc, fue muy abundante. Tanto que hubo de seguir con ayudantes cuando decidió realizar uno de sus sueños: dibujar una historia que transcurriese en la frontera americana, en la época de la guerra con los ingleses; como en las novelas de Zane Grey o Kenneth Roberts que tanto amaba.

La historia se llamará Ticonderoga Flint, y está guionizada, a medias decía Pratt, por Héctor G. Oesterheld. En 1955, para ayudarle con las aguadas que iluminarían el dibujo, trajo a su estudio a la joven Gisela Dexter, hija de una familia anglosajona que veía bien que ella trabajase con el italiano, pero no que se uniese a un hombre casado, o divorciado. Gisela, mujer muy bella, fue asistente de Pratt en Ticonderoga Flint y Ann y Dan (Ann y Dan sería retitulada en Europa como Ann de la Jungla). El dibujante decía que mientras ella estaba en el estudio él no hacía nada, porque no podía dejar de mirarla. Sus idas y venidas amorosas durarían varios años. A Pratt le costaría olvidarla. Y al final de su vida aún decía que le resultaba doloroso hablar de ella.

En 1954, Pratt conoció a una vecina de apenas 15 años, de la que se hizo amigo y que le serviría de modelo físico para su personaje de Ann de la Jungla. Era Anne Frognier. Ella cuenta de las atenciones que le dispensaba Hugo, de las fotos de gran tamaño que le hacía y de como el italiano las ponía en el salón de su casa, cuando todavía vivía con Gucky Wogerer y con los dos hijos que con ella tuvo. Anne, era hija de padres belgas. Emigrados a Argentina antes de la Segunda Guerra Mundial. En 1962, Hugo le seguiría a Europa y vivirá con ella hasta el comienzo de la década de los años ochenta. Tuvieron dos hijos, Silvina y Giona.

Pero volvamos a 1959, cuando Pratt decide dar el paso de convertirse en su propio guionista. Para la revista Supertotem, dirigida por Alvaro Zerboni y Roberto Rocca, crea los personajes Ann y Dan. Es el comienzo de la madurez creativa del autor, que se vería alterada por un viaje a Londres.

Las condiciones laborales en Argentina habían empeorado para los dibujantes y el inquieto

veneciano comenzó a trabajar con la editorial inglesa Fleetway Publications, a través del agente italiano Rinaldo Dami, amigo de Pratt desde los años de L'Asso di Picche. Al menos las dos primeras entregas, de las trece que dibujó, las hizo residiendo en Argentina, con la ayuda de dibujantes como Tibor José Horvath, que le solucionasen las tediosas máquinas de combate que había de dibujar, ya que las historias sucedían durante las batallas de la Segunda Guerra Mundial. Se editarían en los populares War Picture Library, donde no constaban los nombres de los guionistas. Solo en épocas muy recientes salieron a la luz esos nombres.

En Agosto de 1959 Pratt se traslada a vivir a Londres, a la espera de que Gisela Dexter lo siguiera y puedieran vivir su romance sin la intervención de la familia de ella, cosa que no sucedería. La experiencia de vivir en Inglaterra y trabajar allí es motivo igualmente importante para un admirador de la cultura anglosajona como él. En Londres, además de dibujar algunos de esos relatos para la agencia de Hugh Cudlipp (propietario del Daily Mirror y de Fleetway Publications), Pratt visitó la Royal Academy of Water Colour, y en los ratos libres dio fiestas. En una de ellas conocería a Patricia Frawley, bellísima joven americana que estudiaba en Londres, a la que el corazón de Pratt, ocupado casi íntegramente por Gisela Dexter, abriría un hueco. La norteamericana Patricia Frawley tenía otra cosa que deslumbraba a Hugo Pratt: era originaria de Wheeling, lugar de Virginia Occidental que había fascinado al veneciano desde que lo descubriese en los relatos de las guerras de frontera del Siglo XVIII. Y hasta West Virginia se fue con Patricia. Allí se inspiraría para crear su primera obra de gran alcance, Wheeling; que no habría de terminar hasta el fin de su vida, con el añadido y signifcativo título de El sendero de las amistades perdidas.

En Virgina, Pratt conoció la América con la que había soñado desde que, adolescente, miraba las almibaradas portadas de Norman Rockwell para el Saturday Evenning Post. La familia de Patricia Frawley, y sus amigos, eran ricos; pero Pratt asegura que también pudo conocer la verdadera América, y que ésta no tenía nada que ver con sus sueños, nacidos de las acarameladas y bien impresas portadas pintadas por Rockwell.

En 1960, Pratt tenía el pensamiento aún puesto en Gisela Dexter, y al principio del otoño de ese año regresó a Buenos Aires. En 1962 Pratt es, además de efímero director de revista, su propio guionista y crea para la revista Supermisterix, de ediciones Yago, el título Capitán Cormorant, del que sólo llegaría a dibujar dos episodios. El segundo terminado por el dibujante italiano Stelio Fenzo, años más tarde, para su publicación en Italia. Cormorant tendría algunas de las claves que le permitirán crear, cinco años después, a Corto Maltese. En el nº 700 de Supermisterix, comenzó a publicarse Wheeling, que habría de ser la historia, de su invención, preferida por Pratt.

Hasta 1963, publico historias de guerra en la editorial Fleetway, las últimas enviadas desde Argentina o Italia. Pero la coyuntura económica

empeoraba, y la invasión de comic-books norteamericanos coloreados, que inundaban Argentina, traducidos al español a través de las versiones mexicanas, junto a los problemas de escacez del papel, no auguraban nada bueno para el sector del comic autóctono. Esto, añadido a que, la bella e indecisa Gisela Dexter, en lugar de seguir ciegamente a Pratt, prefirió hacerse azafata de la línea aérea Braniff, convenció al dibujante italiano de que debía cerrar su experiencia argentina. La presencia de Anne Frognier en su vida se había vuelto imprescindible en aquel tiempo y comenzó a pensar unirse a ella.

En ese tiempo laboralmente difícil, rechazó una oferta de la editorial norteamericana Dell para continuar las aventuras del personaje El Zorro, cuyo dibujante titular había sido Alex Toth. Pratt realizó unas páginas de prueba, que fueron inmediatamente aceptadas por los dirigentes de la editorial. Cuando Pratt preguntó por la opinión de Toth, los directivos de Dell le aclararon que el título era de la compañía y que Alex Toth no decidía nada, que ni se le iba a consultar. A lo que Pratt entonces dijo que él no podía aceptar el encargo. Él no tomaba el trabajo de otro dibujante si aquel no estaba de acuerdo.

Acompañado por el dibujante Walter Fahrer, regresó a Italia. Con más cicatrices, según sus palabras, y sabiendo que la época de las pasiones había acabado. Trece años en Argentina le habían llevado de la juventud a la madurez.

VENECIA, CIUDAD ABIERTA

El viaje de vuelta a Italia se complicó. El corazón de Pratt estaba poseído por Anne Frognier y sabía que no podría vivir sin ella. Anne ya tenía en esa época 21 años. Se encontraron en Lisboa y de Lisboa viajaron a París, donde ella tenía una hermana y pensaba quedarse a estudiar. Al final la convenció de que, ya que no quería irse a Londres, donde Pratt tendría trabajo y quería ir a vivir, se fuesen a probar a Venecia. Y a Anne le gustaron la ciudad de los canales y la madre de Pratt. Los padres de Anne le dijeron: hija, con Pratt da la vuelta al mundo si quieres, pero no tengas hijos. Un año después nació Silvina y al siguiente Giona. Anne, aún debe de estar esperando dar la vuelta al mundo. Contaba Pratt que se divorció en México de Gucky Wogerer. Pero ese supuesto divorcio, no reconocido en el resto del mundo, le impidió casarse oficialmente con Anne. Aunque, según su hija Silvina, hicieron una boda eclesiástica en la iglesia veneciana de San Martino, a las 8 de la mañana.

De los años italianos, que van de 1962 hasta que se traslada a París en 1970, no le gustaba hablar demasiado a Pratt. En las entrevistas prefería ahondar en los viajes que emprendió en ese tiempo, a Brasil, a Etiopía, a Laponia... que revelar demasiado de su temporada más oscura como profesional del comic, si bien resultaron ser años fundamentales para su evolución como artista y narrador.

En Venecia, Pratt alquiló un piso con terraza en

Malamocco, la pequeña villa de pescadores. Desde allí, para resolver sus asuntos de trabajo, se trasladaba al hotel Lloyd de Milán, cerca de donde estaba la redacción del Corriere dei Piccoli, la revista para niños, donde dibujó entre el año de su llegada y 1967. Posteriormente, entre 1967 y 1969, iba con regularidad a Génova. Allí estaba Florenzo Ivaldi, el propietario de la revista Sgt. Kirk, para la que Pratt hizo de alma, redactor jefe, y dibujante estrella durante casi dos años.

Los amigos de Hugo visitaban asiduamente la terraza de los Pratt en Malamocco. Anne se ocupaba de los dos pequeños. La madre de Hugo continuaba viviendo en su casa del Lido, en Venecia, ayudada económicamente por su único hijo. Fue la época en que el dibujante de Corto Maltese trató de vivir en familia. Lo más parecido a una vida normal, en pareja, que intentó alguna vez, según propia confesión. Y fue a intentarlo con Anne Frognier, cuyos sueños eran dar la vuelta al mundo, no formar una familia.

Ese deseo de normalidad no impidió que, mientras Anne (dada la penuria económica de la pareja) daba a luz a sus hijos en casa de sus padres en Buenos Aires, Pratt partiese para Brasil, dirección Sao Paulo. Allí Enrique Lipszyc intentaba montar una academia, sucursal de la Escuela Panamericana de Arte. Lipszyc era un tipo curioso, había convencido a los alumnos de que Alex Raymond era quien supervisaba los trabajos que los estudiantes enviaban a su academia. Al morir Raymond, en un accidente automovilístico en 1956, se le acabó la farsa y tuvo que inventar otras. Al margen de su posible picaresca, el amor al comic de Lipszyc es indudable y por la escuela que fundó pasaron profesores como Alberto Breccia y el propio Pratt, y saldrían alumnos como Walter Fahrer o José Muñoz.

En ese viaje, según narra Pratt, fue confundido, por la policía política brasileña, con un agitador revolucionario primero y con un agente secreto, del Mossad, después. En Bahía, conoció a la familia Dos Santos, con una de cuyas mujeres, contaba Pratt, tendría una hija, Victoriana, y adoptaría a los cuatro hijos ilegítimos de las otras mujeres de la familia. Una de ellas pasaría al comic en el personaje de Boca Dorada. Más tarde se internó en la selva del Mato Grosso. Tras varias peripecias por la jungla, en alguna de las cuales contaba que encontró al escritor norteamericano John Dos Passos, terminaría viviendo veinte días con los indios nómadas Xavantes. En esas semanas le daría tiempo a dejar embarazada a una india, que le daría un hijo mestizo, de nombre Tebocua. Como nunca aprendió el idioma de los Xavantes y además éstos, por su condición de nómadas, se mueven mucho de lugar y es difícil de conocer su ubicación exacta, la relación de Pratt con Tebocua, como con Victoriana, parece haber sido siempre un enigma para sus cuatro hijos argentinos, éstos, seguro, de carne y hueso.

Su regreso a Etiopía ocurrió sobre el año 1969. Fue a buscar la tumba de su padre. Y al final la encontró, una cruz rodeada de plantas silvestres en una esquina de un cementerio musulmán. Pratt nunca entendió a su padre, ni compartió su pensamiento. Pero tenía que hacer este viaje, ajustar cuentas con el recuerdo de su progenitor, dedicarle su trabajo, que esperaba le hubiera gustado de haber podido conocerlo, y volver a los lugares donde pasó su adolescencia. Recordar cuando, recién llegado a Etiopía, y ante la estupefacción de los nativos, preguntaba dónde se hallaba la Patrulla de Marfil, de los comics de Tim Tyler's Luck. Pudiera ser que para buscar ese literario, e inexistente, lugar continuó viaje a Kenia y Tanzania. No encontró, claro, a los personajes del comic de Lyman Young. Pero llegó hasta el delta del Rufiji, donde en 1916 los británicos hundieron el navío alemán Konigsberg, que en 1969 ya sólo era un escaso montón de chatarra oxidada. No como en 1918, cuando Corto Maltese encontró el hundido crucero germano, en la historia titulada Los hombres leopardo de Rufiji, capítulo final del libro Las Etiópicas.

El trabajo de Pratt para Corriere dei Piccoli (propiedad del grupo Corriere della Sera, es decir, la Democracia Cristiana de la época) se volcó en la ilustración de relatos, resumidos de textos clásicos, como Simbad el marino, La Odisea o Las aventuras de Hércules, entre otros. Y a poner en viñetas los guiones que Mino Milani le escribió. El primero de ellos fue Billy James y le siguieron La Isla del Tesoro, David Balfour (Secuestrado) y Fanfulla.

Con guiones de Alberto Ongaro y el propio Pratt, dibujó cinco episodios del personaje L'Ombra, los dos primeros publicados en el Corriere. También con Ongaro, realizó Ataque al fuerte, publicado en 1970 pero probablemente dibujado cuatro o cinco años antes. También comenzó y no terminó de dibujar una adaptación de Sandokan, bajo guion de Mino Milani, para Corriere dei Piccoli, 26 páginas que permanecerían desaparecidas e inéditas hasta el año 2009, y que probablemente fueron dibujadas entre 1966 y 1967.

Además había conseguido republicar algunas historias de Sargento Kirk, de las producidas antaño en Argentina, remontadas y coloreadas para la ocasión, sin darle el crédito de Oesterheld por los guiones. También rediseñó y remontó, para adaptar al formato y preferencias de la revista, las cuatro historias de Ann y Dan, ahora rebautizadas con el título genérico de Ann de la Jungla.

Pratt había conseguido el trabajo en el Corriere dei Piccoli por su amistad con uno de los redactores jefe, Giancarlo Francesconi, pero el director, Triberti, no le tenía excesiva simpatía al veneciano. Falta de feeling que debía de ser mutua. Los otros dibujantes del Corriere estaban disconformes con el trabajo de Pratt, ya que con su estilo y velocidad podía dibujar muchas páginas y ocupar mucho espacio en la revista. Concretamente, en el caso de la historia Fanfulla, Pratt fue acusado de perezoso, de no dibujar bien Florencia, de limitarse a poner árboles y alguna iglesia por todo paisaje. ¡Pratt argüía que la Toscana era eso, una hilera de cipreses y una capilla al fondo!

No todos los dibujantes estaban contra el veneciano. Dino Battaglia incluso le había prestado dinero, pese a que no tenía fama de hacerlo. Pero el problema se volvió irresoluble cuando algunos autores, con Pratt en cabeza, se negaron a firmar los nuevos contratos que otorgaban todos los derechos del trabajo a la editorial. Junto a Pratt per-

manecieron pocos dibujantes, él recordaba a Antonio De Rosa e Iris de Paoli. Casi todos firmaron la cesión de sus derechos y de los originales. Después del asunto Fanfulla y de la negativa de Pratt a aceptar la pérdida de derechos sobre su trabajo, la dirección le comunicó que sus servicios ya no eran necesarios.

Era 1967, Pratt tenía una mujer, cuatro hijos y una madre que sacar adelante. Y pocas esperanzas de trabajo en perspectiva. Entonces apareció el genovés Florenzo Ivaldi, un fan irresoluto del trabajo de Hugo Pratt. Cuenta en un comic de cuatro páginas el dibujante Stelio Fenzo, amigo de Pratt e Ivaldi, cómo los presentó. La adoración del genovés hizo gracia a Pratt, y al ver que su admirador tenía dinero en abundancia, decidió unírsele en su sueño. Empresario de la construcción, Ivaldi puso su fortuna para publicar una revista que recuperase los trabajos de Pratt de su época argentina y las nuevas historias que pudiese hacer el dibujante veneciano. De las que además compraría los originales. Algún clásico norteamericano, e historias de los amigos dibujantes de Pratt completarían los contenidos.

Se unió al proyecto Claudio Bertieri, entonces un reconocido crítico de cine, como director de la nueva publicación. Con el cargo de redactor jefe en manos de Pratt, apareció el primer número de Sgt. Kirk, la revista. Era Julio de 1967, se lanzaron 3000 ejemplares del nuevo mensual. Pero la distribuidora era genovesa y no consiguió que la naciente revista llegase a toda Italia. Este problema perduraría durante toda su primera etapa, que alcanzaría los 30 números publicados. En esta revista, Pratt hizo lo que quiso. Dibujó y dio color a prácticamente todas las portadas, remontó, aligeró de textos y republicó sus antiguas series argentinas, Sargento Kirk, Ernie Pike, Junglemen, etcétera.

Pero lo más importante fue que en el primer número aparecieron nueve páginas de un nuevo trabajo de Pratt, Una ballata del mare salato. La historia no finalizó hasta el número 20 de la revista, después de 165 páginas transcurridas.

Esa historia, uno de los mejores relatos de aventuras del siglo XX, y tal vez la más bella narración en comic nunca realizada, pasó desapercibida para la mayoría de lectores. También la revista Sgt. Kirk pasó sin pena ni gloria. Lógico, si tenemos en cuenta su aspecto: salvo las atractivas portadas de Pratt, todo en su interior parecía sacado del túnel del tiempo. Una diagramación poco agraciada, un papel de calidad corriente, unas reproducciones de material antiguo francamente mejorables y una impresión, en blanco y negro, no sensacional. Años más tarde Jean-Paul Mougin, el director de (A suivre), diría que Sgt. Kirk solo era un fanzine de lujo. La revista que en ese momento marcaba la vanguardia del comic en Europa era la italiana Linus, con mejor presencia, mejor impresión y llena de novedades y propuestas. La revista Sgt. Kirk adquiere altos precios hoy día, nostalgias aparte, porque es donde pueden encontrarse obras de Pratt aún no republicadas, o la primera y más fiel impresión de Una ballata del mare salato.

En Febrero de 1969, con el nº 30 de Sgt. Kirk, y un intento que sólo duró dos números de sacar de nuevo L'Asso di Picche, Florenzo Ivaldi decidió que, de momento, ya había perdido suficiente dinero con la revista. Y Pratt se quedó otra vez con una esposa, cuatro hijos, una madre y sin trabajo.

LUCCA, CAPITAL DEL COMIC

El Salón de Lucca fue la primera gran convención europea de comics y en su momento el único salón de comic internacional del mundo. Lo dirigía Rinaldo Traini. En la edición de Noviembre de 1968 Hugo Pratt encontró a los especialistas franceses en el medio Claude Moliterni y Pierre Couperie, que publicaban la revista, de y sobre comics, Phenix. Ellos hicieron la primera entrevista editada en Francia a Hugo Pratt y presentaron su obra a los lectores galos. Moliterni y Pratt se harían muy amigos y el francés visitaría a menudo la terraza del italiano en Malamocco.
En la 5ª edición del Salón de Lucca, en 1969, Claude Moliterni presentó un audiovisual sobre la obra de Pratt y, lo que sería más importante, facilitó que se conociesen Pratt y Georges Rieu, el director de la revista francesa para niños, Pif Gadget. También Moliterni le presentaría a Michel Greg, guionista y redactor jefe del semanario belga Tintin. En la euforia subsiguiente a las comidas y las cenas, parte esencial de todo festival de comic que se precie, Georges Rieu, que acababa de ver el audiovisual de Moliterni sobre la obra de Pratt, le dijo al dibujante veneciano que, cuando quisiese, tendría trabajo en Pif. Pratt, siempre aseguró que Lucca no le supuso nada de cara al mercado italiano, pero gracias al festival pudo llegar a Francia, es decir al mercado internacional.
Hugo tenía 42 años, tras siete años de trabajo en la península no era conocido como dibujante de comics por el público y, salvo algunos profesionales y amantes del medio, no era valorado como autor. Además ya no tenía trabajo. Era el momento de cambiar de cielos.

LA VIDA EN ROSA

A principios de 1970, Pratt toma el tren de Génova a París y durante el viaje decide que propondrá a la revista Pif un nuevo personaje, extraído de su obra Una ballata del mare salato. Será Corto Maltese, el pirata simpático y de aro en la oreja izquierda, que jugaba un papel secundario en la romántica historia acaecida en los mares del sur.
Como suele suceder en estos casos, una vez que Georges Rieu llegó a Francia se olvidó por completo del ofrecimiento de trabajo que le hiciese a Pratt durante las suaves noches en la otoñal Lucca.El autor italiano se presentó en la redacción de Pif sin avisar de su llegada. Tuvo que recordarle a Rieu

la oferta de colaboración hecha solo tres meses antes. Con la ayuda de Jean-Paul Mougin, entonces secretario de redacción de Pif, salió de allí con el encargo de entregar una historia de 20 páginas cada 7 semanas, que sería publicada en la revista estrella de Editorial Vaillant, casa editorial del Partido Comunista francés.

Con la ayuda de Claude Moliterni, Pratt encontraría un apartamento en París, en la Rue Lancry. Al dibujante le gustaba vivir donde tenía su trabajo y por ello no tardó en enviar a Anne y a sus dos hijos a París. Poco después llegó él; mantendrían la casa en Venecia.

Según Pratt, Ann y él habían decidido seguir viviendo juntos, aunque ya no eran una verdadera pareja en esa época. Alude, como hecho simbólico de la separación, a la barbacoa que hicieron en la terraza de su casa, en Malamocco, donde quemaron la cama conyugal para alimentar las brasas de la lumbre del asado. Según Anne, lo que quemaron fueron unas sillas de madera.

Continuaron en París bajo el mismo techo, por la educación de los hijos. Luego Pratt alquilaría un estudio. En medio del éxito, aumentarían sus escapadas, hasta que un día la pareja se deshizo. Durante muchos años Pratt, continuaría con el piso alquilado en Malamocco. Sería su verdadera dirección postal, aunque allí pasase sólo algunas temporadas, y no se desharía de él hasta poco antes de morir.

Corto Maltese debutó en el número de Pif correspondiente a la tercera semana de Abril de 1970. El título del episodio, de 20 páginas, era Tristan Bantam. Le seguirían veinte episodios más, todos ellos con el mismo número de páginas, en blanco y negro, el último de los cuales se publicó en Abril de 1973.

Pratt se quejaba de que durante los años que trabajó para Pif, lo hizo como freelancer, nunca estuvo asegurado, como miembro del staff de la revista, pese a que su trabajo fue regular. ¡Y eso que la revista era propiedad del Partido Comunista! Eso sí, por cada página que entregó de Corto Maltese, Editions Vaillant le pagó, en metálico, 1000 francos franceses. Y la propiedad de los derechos de la obra eran de Pratt.

En cualquier caso sus opiniones eran controvertidas: por un lado reconocía haber estado bien pagado y se mostraba agradecido por la posibilidad que Pif le ofreció de llegar a un gran público (algunos ejemplares del Pif de esa época, que llevaban un juguete de regalo, llegaron a tirar un millón de ejemplares. Y la tirada media era de 400.000 ejemplares, semanalmente). Por otra parte, la publicación estaba dirigida a los niños, y él era consciente de que sus historias no podían ser disfrutadas más que por lectores adolescentes o adultos. No era pues extraño que sus páginas estuvieran entre las menos valoradas por los lectores de la revista. Incluso sus hijos se animaban a leer las historias de Rahan, el hombre prehistórico y personaje estelar de la revista Pif,

antes que las de su padre. Hacia el final de su vida, Pratt aún se lamentaba de que su hija Silvina disfrutaba de Vampirella antes que de sus personajes, y su hijo Giona, ya de adulto, seguía prefiriendo a André Chèret, dibujante de Rahan.
Es indudable que fue la fe de Rieu y Mougin en el trabajo de Pratt, lo que lo sostuvo tanto tiempo en Pif. Corto Maltese era un personaje demasiado libertario e individualista para encajar en el pensamiento más ortodoxo de los comunistas franceses, o por lo menos esa era la explicación más favorable, hacia sí mismo, que daba Pratt. Es cierto que Pif, y ediciones Vaillant, habían apostado siempre por historias más socialmente constructivas, y por una escuela de trazo realista, encabezada por Poïvet, Gillon, Chèret y otros dibujantes más académicos, dentro de esa manera de entender el dibujo de comic de la tradición francesa. No conviene olvidar que hasta el propio Jean Claude Forest tuvo problemas en Pif, con su magistral Mysterieuse, matin, midi et soir.
A finales de los años 70, cuando Pratt ya era un afamado autor, el diario L'Humanité, portavoz del Partido Comunista Francés volvería a publicar aquellos episodios de Corto Maltese. Hecho que sin duda debió satisfacer enormemente al autor, amigo de la poética y la justicia.
En 1971, en un salón de comic, de la mano de Claude Moliterni, Jöel Laroche, el director de la revista de fotografía Zoom, se acercó a Pratt y le dijo que quería editar un libro con los episodios de Corto Maltese que había leído en Pif. Que no le pagaría nada pero que publicaría un bello libro. Nada le pagó, efectivamente, pero bajo la marca editorial Publicness puso a la venta el libro mejor editado de Corto Maltese hasta el día de hoy. Recopilaba los seis primeros episodios del personaje. Con formato apaisado, llamado a la italiana, y del tamaño justo para reproducir los dibujos casi a su dimensión original.
En aquella época, las revistas de historietas vendían gran cantidad de ejemplares y los libros de comic bastantes menos; a la inversa de hoy en día. No se publicaban tantos libros de comic y editar uno era noticia. A aquel libro le siguieron otros dos del personaje, del mismo sello editorial y gran tamaño, pero desvirtuados por el color, que Pratt nunca dio a sus historias.
Hugo, ante el fin del empleo en Pif, pensó en volver a trabajar para el Corriere dei Ragazzi (como entonces se llamaba al antiguo Corriere dei Piccoli) y para ello creó el personaje militar Scriba Logan, que pensaba dibujar y, tal vez, guionizar para otros dibujantes. Ese proyecto no se llevó a cabo, porque un par de meses antes de finalizar el trabajo en Pif, Pratt había comenzado a publicar otro título en el semanario belga Tintin: Los Escorpiones del Desierto. La historia había sido iniciada en el nº 28 de la revista italiana Sgt. Kirk, en Octubre de 1969. Cinco páginas, en blanco y negro, ambientadas en África durante la Segunda Guerra Mundial, que no tuvieron continuación. En la revista Tintin aparecería coloreada y deficientemente reproducida, pero completa. Fue el comienzo de la segunda saga en importancia en la carrera de Pratt como autor y contó con la colaboración, en el dibujo de tanques, aviones y trenes de su amigo, el arquitecto veneciano Guido Fuga.
En 1974, la misma publicación belga, Tintin, bajo la jefatura de Michel Greg, emprendió la edición de los episodios de Corto Maltese aparecidos anteriormente en Pif, también coloreados. Pratt solo se quejaba de la mucha burocracia

para poder cobrar en ediciones Lombard, editora de la revista Tintin, y de la tardanza en los pagos. Los mismos episodios de Corto Maltese habían sido reimpresos, y más o menos adaptados, en la revista italiana Corriere dei Piccoli, desde 1971. Posteriormente, a partir de 1972, volverían a ser editados, los ocho últimos, en la revista para adultos Linus, que entonces dirigía Oreste del Buono. Pratt volvía a Italia convertido, por obra de los franceses, en un autor de prestigio.

En 1973, el periódico France Soir comenzó la publicación seriada de La balada del mar salado. Sin duda ese año fue muy importante en la carrera de Hugo Pratt. Los premios internacionales comenzaron a llegar en cascada sobre Pratt, desde principios de los´70. Empezando por el Phenix a la mejor historia de aventuras, el Yellow Kid de Lucca, en 1976 el Gran premio de Angoulême a La balada del mar salado, como mejor libro (no sin polémica por parte de lo más conservador del comic francobelga). Para el afiche del primer Salón de Angoulême, también se había escogido, significativamente, una viñeta de Pratt.

En 1974, Casterman se convertiría en la editora francesa, en exclusiva, de Corto Maltese. Pratt se aseguraba así una buena distribución de sus libros. Las tiradas de Publicness nunca habían pasado de los 3500 ejemplares. Ese mismo año, Pratt inició una historia larga de Corto Maltese, Corte sconta detta Arcana, que comenzó a publicarse, en su blanco y negro original, en la revista italiana Linus. No finalizaría, tras varias interrupciones en que Pratt partió de viaje o realizó otras historias, hasta 1977. Al final, aquella aventura terminaría por ser conocida como Corto Maltese en Siberia.

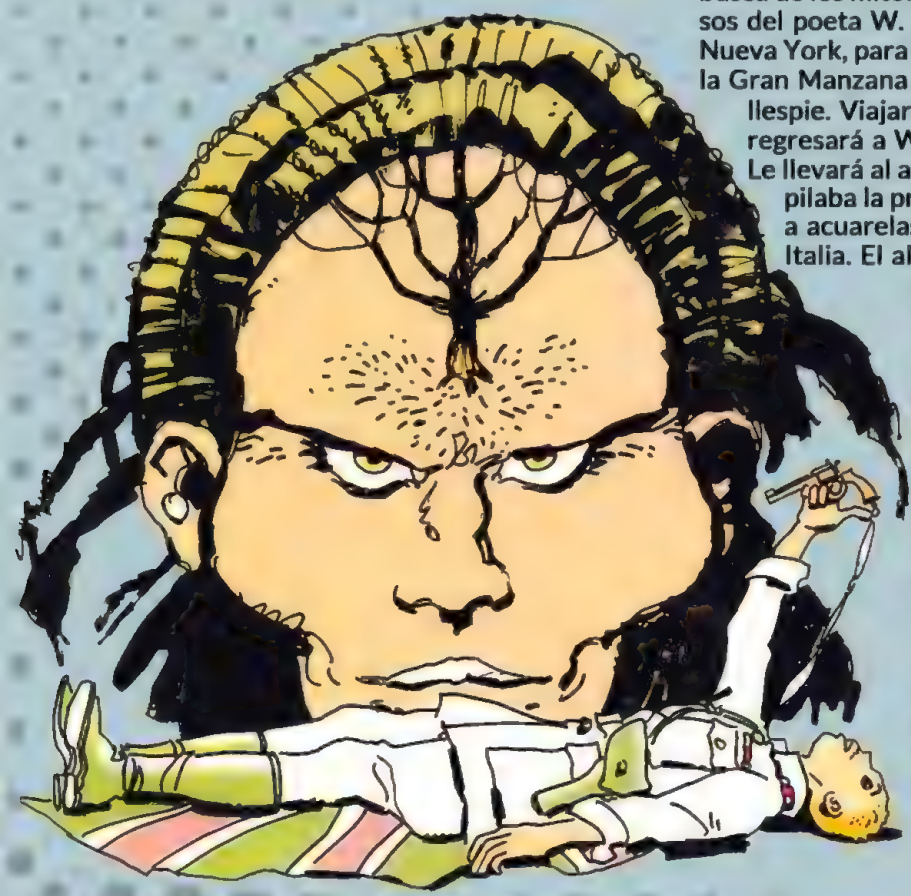
El primer y segundo episodio de Los Escorpiones del desierto, fueron editados en lujosos volúmenes apaisados, con Anne Frognier como colorista, por Milano Libri Editore en Italia. Al segundo siguió el tercero, Vanghe dancale, también conocido como Un fortín en Dancalia, coloreado por Patrizia Zanotti, con las mismas características editoriales; sería puesto a la venta en 1980, tras su anterior prepublicación en la revista Alter.

A pedido de su amigo y editor italiano, Sergio Bonelli, realizó varias historias para ser incluidas en la colección de lujosos, pero populares, libros Un uomo un' avventura. La primera fue Svend, El hombre del caribe. Aunque Svend había sido realizada, originalmente, para la editorial francesa Vaillant y editada en Francia el año anterior, en formato reducido y blanco y negro. Parece ser que los editores comunistas, tras haber dejado escapar la gallina de los huevos de oro, pretendían que volviese al corral para que les fabricase un nuevo Corto Maltese, pero esta vez más adulto. Pratt les dio esta única historia del marinero Svend, y nunca más volvió al personaje.

En la misma colección de Sergio Bonelli apareció, en 1977, El hombre del Sertao, también conocida como La macumba del gringo, que sería prepublicada en la revista Pilote en glorioso blanco y negro; y como todas las de Pratt para la colección de Sergio Bonelli, coloreada por Anne Frognier. En 1978 salió a la venta, también editada por Bonelli, El Hombre de Somalia, posteriormente conocido como Al Oeste del Edén, e igualmente prepublicada por el mensual de Editorial Dargaud, donde dirigía colecciones Claude Moliterni, el influyente amigo de Hugo Pratt.

El autor veneciano ya es uno de los tres o cuatro dibujantes más destacados del cómic europeo, y el único para el que la definición de Autor parece ser inventada y buscada. El mismísimo Hergé pide visitarle en el viaje que hizo con su esposa a Venecia en 1977. Pratt le hizo de guía, sin que durante esa jornada, que pasaron juntos, hablasen en ningún momento de comics.

Desde comienzos de la década, pese a que a su llegada a París tuvo que renunciar a su sueño de tener una televisión en color y hubo de conformarse con una en blanco y negro pues no tenía el dinero que llegaría luego, el dibujante veneciano no decaería en su ímpetu viajero. En 1970, junto a su amigo Antonio De Rose, viajó al norte de África atravesando España. Buscaban la isla donde Calypso tuvo retenido a Ulises varios años. Llegaron a la conclusión de que esa isla, la mítica Ogygie, era la actual Isla de Peregil. Y hasta allí se fueron. De ese viaje salió un libro biográfico, a partir de entrevistas, de De Rose sobre Pratt. Le Pulci penetranti, fue su primer título.



En 1971, con su familia, se fue a Irlanda, a la busca de los mitológicos Lepricani, y tras los pasos del poeta W. B. Yeats. En 1972, Pratt visita Nueva York, para asistir a un salón de comics. En la Gran Manzana se reencuentra con Dizzy Gillespie. Viajará de nuevo a Etiopía. También regresará a Wheeling, con Patricia Frawley. Le llevará al alcalde el lujoso libro que recopilaba la primera parte de Wheeling junto a acuarelas inéditas, editado en 1972 en Italia. El alcalde de Wheeling le otorgará la llave de la ciudad.

En 1976 está en Canadá, donde interviene como actor en la película La nuit de la marée haute. En 1978, intervendrá en otro par de películas para el olvido, Caro lei quando c'era Lui, dirigida por Giancarlo Santi y Santini Ferrucio, y haciendo el papel de asesino de homosexuales y prostitutas en Blue Nu-de. En 1978 viajará, invitado por el gobierno de Angola, en compañía de Fausto Zanotti, propietario de la agencia de viajes que utiliza Pratt, y de la hija de Zanotti, Patrizia, que entonces contaba 16 años.

Zanotti quería tantear, con el gobierno local, la posibilidad de crear una villa de vacaciones allá. Hugo Pratt había sido conocido en Angola por los ejemplares de Pif que llegaban de Francia. Los angoleños, en medio de la guerra civil entre el MPLA de Agostinho Neto y los guerrilleros derechistas de UNITA, eran fans del personaje Cush. Pratt dio cursos y pronunció conferencias, bajo la atenta mirada de los funcionarios del gobierno. Allí se forjó la amistad de Pratt con la jovencita Patrizia, que llegaría a convertirse en su colaboradora, colorista, compañera de viajes, albacea y responsable de la sociedad de creada por Pratt para gerenciar los derechos de su obra, Cong S.A.

Tras casi 15 años, Hugo regresa a Argentina. El motivo es la boda de su hijo Lucas. Lo entrevistó Juan Sasturain, que aún no era el guionista de Perramus, para dejar una crónica más ajustada de ese viaje que la desigual memoria de Pratt. Fue el reencuentro del Tano con los viejos amigos, pero también fue un viaje triste. Varios de los amigos de antaño ya no estaban, y el clima se había enrarecido hasta la justificada paranoia que imponía el gobierno militar. El año anterior, la dictadura había hecho desaparecer a Héctor Oesterheld y a sus cuatro hijas. Hugo Pratt había sido el primer firmante de las peticiones internacionales por la liberación de Oesterheld. Encontró, y trató de consolar, a la esposa del guionista de El Eternauta y Ernie Pike. Más allá de las desavenencias creativas y profesionales que dos grandes del comic como Oesterheld y Pratt pudiesen haber tenido, el creador de Corto Maltese siempre reconoció al guionista argentino como uno de sus principales maestros en el arte de contar en viñetas. Aquel año Pratt asumió la presidencia de la Asociación Internacional de autores de Cartoons y Comics. Su labor sindical, la búsqueda del respeto para los creadores y sus derechos, fue una constante durante toda su carrera. El autor italiano siempre se quejó de que el ego, y el sueño, de tantos dibujantes, que se veían así mismos como grandes artistas, les impidiese comprender que la unión hace la fuerza. En 1980, Pratt pasaría la presidencia de la organización sindical al dibujante y humorista argentino Guillermo Mordillo.

(CONTINUARÁ...)

En Febrero de 1978 salió a la venta el primer número de la revista (A suivre) publicada por ediciones Casterman. Uno de los máximos responsables del proyecto era Jean-Paul Mougain, el antiguo redactor de Pif, al que ahora Pratt había ayudado a entrar en la gran editorial de origen belga.
La línea editorial de la revista, coincidía plenamente con la visión que Pratt tenía del comic, de lo que debía ser el comic en ese momento. El objetivo era potenciar la creación de historias de gran extensión, que serían serializadas en la revista, en blanco y negro a ser posible, donde la narración, el argumento, fuese el motor de la obra. Con un mayor número de páginas que las 48 en color del formato standard del libro de comics francés, el llamado álbum, lo que les posibilitaría ser reeditadas en libros de formato

grande, con tapa blanda y de amplia, y no determinada, extensión. Significativamente se llamaría la colección Les romans (A suivre).

Punto por punto, coincide con lo que en ese momento hace Pratt. Opuesto, o diferente, a la ola mayoritaria del comic francés, de autor o comercial, desde finales del ´68.

El panorama de las publicaciones francesas estaba dominado por dibujantes, recién liberados de sus guionistas y redactores jefes y del encorsetamiento a que habían sido sometidos por la rígida maquinaria industrial del comic francobelga, y más interesados en las experiencias gráficas, lle-nas de libertad visual, que en el desarrollo y puesta al día de las narrativas, más cultas y elaboradas, que las nuevas revistas pudiesen acoger.

Por ello, junto a obras como Ici Même de Forest y Tardi, la historia puntera con que se publicita (A suivre) sería la versión francesa de Corto Maltese en Siberia. A la que

seguirá, de inmediato, Corto Maltese en Venecia, también conocida como Fábula de Venecia, una historia que había serializado la revista italiana de información general El Europeo, con colores añadidos de Mariolina Paqualini, en 1977. El éxito creativo de la nueva revista de Casterman será inmediato.

El comienzo de la década del´80, contempla a Hugo Pratt convertido en un autor de reconocido prestigio, que no hará sino aumentar en los años siguientes. Con el título de El Hombre del Gran Norte, en la edición italiana de Sergio Bonelli (y conocido, en el resto de países y ediciones, como Jesuita Joe), daría fin Pratt, en 1980, a sus colaboraciones con el editor italiano. Jesuita Joe tendría una continuación en 1984. Pero sólo aparecerían 17 páginas, publicadas en la revista italiana Comic Art. La historia quedaría inconclusa. De este personaje se rodó una mediocre película, (Jesuit Joe, dirigida por Olivier Austen en 1991).

Para la revista (A suivre) en Francia, y Linus en Italia, Pratt inició en el otoño de 1981 la que debería haber sido la aventura número veinticinco de las acaecidas al personaje Corto Maltese. La que lleva por título La casa dorada de Samarcanda. Pero a las 22 páginas del comienzo la publicación se detuvo. Habría que esperar hasta Abril de 1985 para ver el final de la historia, en blanco y negro, y esta vez publicada en la revista italiana del mismo nombre que el personaje.

La aventura número veinticinco del marino de Pratt resultó ser la titulada La juventud de Corto Maltese, que publicaría por vez primera el desaparecido periódico parisino Le Matin, en formato de tira diaria, entre Agosto de 1981 y Enero de 1982. Curiosamente, esta historia encargada a Pratt para ser editada como las clásicas tiras de prensa americanas, con seis apariciones en blanco y negro durante la semana y una página en color el domingo, nunca conoció la página dominical. A la espera del demorado inicio de publicación del suplemento en color de los domingos, donde haría aparición el personaje central, hubo cambio de director en el periódico. Y al nuevo no le gustaban los comics. La página dominical nunca llegó, y la historia de Pratt, donde Corto conocía a Jack London y a Rasputín, quedó desvirtuada y fue finalizada casi de cualquier modo. Pero igualmente fue coloreada

y editada, primero en revista y en 1985 en libro.
En 1982, la revista italiana Alter serializó Dry Martini Parlor, nueva aventura de Los Escorpiones del desierto. Sería publicada más adelante, en formato libro, con el título de Conversación mundana en Moulhule. Pratt estaría asistido por Lelle Vianello y Guido Fuga en el dibujo de maquinaria de guerra, con color de Patrizia Zanotti.
Hugo Pratt, era ya una figura cultural de tal nivel, y su personaje Corto Maltese se había vuelto tan popular en Europa, que se le dedicaban artículos periodísticos y documentales televisivos, de una forma no vista anteriormente con un autor de comics. El personaje Hugo Pratt, el Autor que Pratt había creado, resultaba extraordinariamente interesante para los medios culturales, y como además sus obras se vendían por cientos de miles, era el perfecto objeto, y sujeto, para ser entrevistado en cualquier medio de comunicación.
No fue extraño que, en este orden de cosas, la Milano Libri, sello de la milanesa editorial Rizzoli, decidiera en 1983 sacar una revista de gran formato y brillante impresión, para que acogiera, en primicia, las historias del marino de Malta y las nuevas páginas que saliesen del tablero de Pratt. La revista se llamó Corto Maltese, y tendría una versión francesa en 1985, llamada Corto, y otra española, Totem Aventuras y Viajes, en 1988. La revista italiana que dirigiría Fulvia Serra y en la que Pratt, no sin acaloradas discusiones, tendría amplios derechos de opinión y veto, se sostuvo en el mercado hasta casi cumplir los diez años de existencia, en un momento donde el ciclo editorial ponía a los magazines de comic en el reflujo, y potenciaba los libros como formato preferido por los lectores.

En aquel Octubre de 1983, en las páginas de la recién salida revista Corto Maltese se añadía otra novedad: se llamaba Tutto ricominciò con un state indiana y era obra del guionista Hugo Pratt y del dibujante Milo Manara. Milo Manara había empezado a ser conocido por el gran público a partir de su historia HP y Giuseppe Bergman, publicada en la revista (A suivre). HP y Giuseppe Bergman, era un homenaje a Hugo Pratt, que aparecía como personaje y conductor de la historia. Con un trazo sacado de alguna de las múltiples personalidades gráficas de Moebius, y una capacidad para dibujar chicas guapas muy meritoria, Manara se había ganado a muchos lectores. La obra que serializaba en la revista Corto Maltese, bajo la batuta de Hugo Pratt, sería ganadora del premio a mejor obra en el Salón de Angoulême en 1987, cuando fue impresa en Francia en formato libro, bajo el título de Un été Indien. Con Tutto ricominciò... Pratt volvía a su querida frontera americana, a la época de los colonos, al Siglo XVIII. Nos contó, con los sugerentes dibujos de Manara, una de sus historias de indios, colonos, soldados, fortines de madera y represión sexual y religiosa. Y cuando se editó el libro, Pratt no tuvo problemas para escribir el prólogo, y firmar como James Fenimore Cooper.

En la revista milanesa que llevaba su nombre, aparecerían en exclusiva, a partir de entonces, las nuevas historias de Corto Maltese. La primera en ver la luz sería continuación y daría fin a la aventura titulada La casa dorada de Samarcanda, que se iniciase, en otras publicaciones, tres años antes. En esta larga historia de Corto Maltese, de 137 páginas, el marinero se trasladará a la frontera con Asia, buscará un tesoro, que se desvanecerá, y habrá de liberar de prisión a su amigo Rasputín. Reencontraremos a antiguos personajes, como Venexiana Stevenson, y asistiremos a hechos históricos, como la muerte de Enver Bey. Corto se cruzará con su doble, pero no se lo topará de frente, por lo cual la maldición de morir si se encuentra al doppelhanger no afectará al hijo de la Niña de Gibraltar.

En 1984, con la ayuda del dibujante veneciano Lelle Vianello, ofrecerá un nuevo personaje, Cato Zulú, que vivirá dos historias. La segunda, titulada La caravana de los Boers, aparecerá en 1988. Ambas se presentarán en la revista Corto Maltese, antes de pasar a ser publicadas como libros independientes.

Tampoco en esta década, Hugo Pratt contendrá su afán viajero. Conocerá reporteros y documentalistas televisivos que le propondrán, y le dedicarán, programas que incluyen viajes a los lugares donde Corto Maltese habría estado. O a los parajes que las abundantes lecturas de Pratt le animasen a querer conocer. En 1981, acompañado de Jean-Claude Guilbert, amigo y hombre de televisión, viajó de nuevo al cuerno de África. En 1983, junto con Patrizia Zanotti, estuvo otra vez en Irlanda, en Estados Unidos y Canadá, con motivo de un nuevo programa televisivo sobre su persona. En esta ocasión a cargo de Vicenzo Mollica, periodista de la RAI, que ya en 1980, junto a Mauro Paganelli, realizó un documentado y bonito libro sobre Hugo Pratt, para la italiana Editori dei Grifo. Recorrieron los paisajes por los que transitaron los personajes de Hugo Pratt: la Irlanda de Corto Maltese y la América de los héroes de frontera, Simon Girty, Ticonderoga Flint, Criss Kenton... Los personajes salidos de su pluma, los protagonistas históricos y los personajes invención de los escritores que marcaron al dibujante veneciano, Zane Grey, Kenneth Roberts, etc.

En ese viaje Pratt rindió visita a la actriz Louise Brooks. La protagonista de la película Lulu, de W. S. Pabst. La Brooks había sido musa e inspiradora del personaje, de Guido Crepax, Valentina, que desde su aparición en 1965 en la revista Linus, se había convertido en uno de los íconos del comic mundial. En la historia titulada Fábula de Venecia, Pratt le hizo un homenaje a Crepax, al incluir a la abuela de Valentina como personaje, bajo el nombre de Louise Brookswyc. Crepax devolvió el homenaje cuando hizo aparecer a Corto Maltese como amante de la abuela de Valentina (siempre en los sueños de la fotógrafa milanesa, lógicamente, tratándose del personaje de Crepax) en la historia Anthropology, de 1977. Fue Crepax quien inició el contacto con Lousie Brooks, al enviarle a la retirada actriz sus libros de Valentina y el Fábula de Venecia de Pratt. Sin embargo nunca llegaría a conocerla en persona, mientras que Pratt se acercó a verla y a presentarle los respetos de los dos autores italianos de comic más importantes del siglo XX. Uno fue un viajero empedernido y al otro le horrorizaba alejarse de su casa en Milán.

En 1983, Pratt se separó definitivamente de Anne Frognier y al año siguiente se fue a vivir a Grandvoux, cerca de Lausana, en Suiza. Habían pasado 14 años, desde que en Septiembre de 1969 enviase a su familia a vivir a un apartamento de la Rue Lancry en París. Cuando le preguntaban por su vida cotidiana, Pratt contestaba que su vida privada era el trabajo.

Hugo Pratt llegaba a los sitios como si quien hubiera aparecido fuese Corto Maltese. Un personaje mítico, un autor, el Autor de comics. Sin ninguna atadura. Llegado de algún lugar exótico y de paso hacia la otra punta del mundo. Con tiempo solo para dar una conferencia y firmar algunos ejemplares, en lo posible pocos, pues le disgustaba hacer dedicatorias. Y alargar la velada. Velada en que él sería el protagonista y sus historias, bien hilvanadas y mejor contadas, harían el deleite de sus admiradores. Si estaba animado y el whisky era generoso, podía tomar una guitarra y cantar tangos o baladas irlandesas, mientras no quitaba ojo a alguna mujer, bella siempre en su recuerdo.

Alguien tan seductor, y que escribe y dibuja como los ángeles, no puede tener una familia normal, una esposa cariñosa y unos hijos corrientes que esperan, ansiosos, a que regrese a casa. Pero Hugo Pratt sí los tenía. Y tenía que escuchar sus quejas y lágrimas (y odiaba las lágrimas) por pasar poco tiempo en casa. El creador de Corto Maltese se justificaba, diciendo que si bien veía poco a sus hijos, también es cierto que así pudieron crecer sin que su sombra les impidiese desarrollarse como quisieran. Como le pasó a él. Tal vez Pratt pensaba que él era la medida de todas las cosas y personas

En el libro sobre su padre, Silvina Pratt cuenta que se quedó embarazada a los 14 años y, con el consentimiento materno, decidió abortar. Anne le dijo a su hija que nunca se lo contase a Hugo. Años después, en una de las discusiones a voz alzada entre Silvina y su padre, ésta se lo gritó: ¿Dónde estabas mientras yo abortaba a los 14 años? La realidad no era el lugar en que mejor se defendía el autor de Una ballata del mare salato.

LOS AÑOS DE GRANDVOUX

A mitad de los ´80, en Abril de 1985, Pratt viaja a Argentina. Busca documentarse para el nuevo libro de Corto Maltese que prepara. Junto a su hijo Lucas, el dibujante Lelle Vianello y el fotógrafo Carlo Soldi, baja a la Patagonia. Busca rastros de los gángsters norteamericanos Butch Cassidy y Sudance Kid quienes, junto a Etha Place, huyeron hacia allí en el año 1905. El libro que aprovechará estas investigaciones se llama Y todo a media luz. Rebautizado Tango, para que los lectores franceses no se despisten. Sería la veintisiete en el número de historias de Corto Maltese. Esta vez, el marinero de Malta, viaja a Argentina para rescatar a una niña, la hija de Loise Brookswyc, que de mayor habría de ser la madre de Valentina, el personaje creado por Guido Crepax.

Son años en los que siguen apareciendo libros sobre la vida y obra del ya conocido como Maestro de Malamocco. En Italia se edita el ensayo Corto come un romanzo, de Gianni Brunoro. En Francia, L'univers de Hugo Pratt, de Claude Moliterni. Ya en 1970 su amigo y guionista Alberto Ongaro le había hecho protagonista de su novela Un romanzo d' aventura, narrando alguna de las anécdotas de la agitada primera parte de la vida del dibujante de Corto.

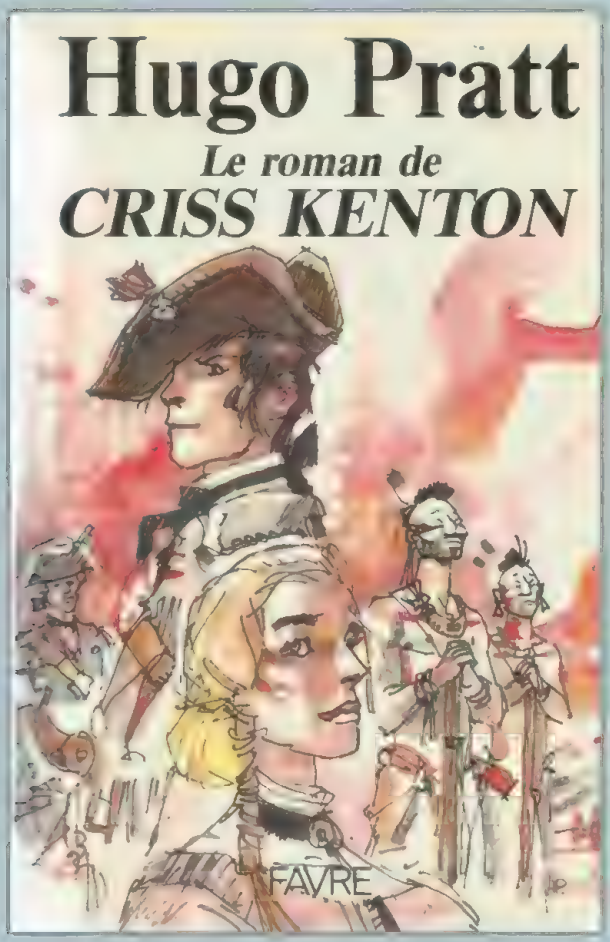
El año de la consagración definitiva de Pratt es 1986. En Marzo, el Grand Palais de París dedica una exposición retrospectiva a Hugo Pratt. Es la primera vez que un autor de comic entra en un museo nacional francés. El ministro de cultura Jack Lang está presente. El mismo carismático ministro le otorga, dos años más tarde, el Grand Prix de las Artes Gráficas. Pratt ya ha llegado a los museos. Incluso a los italianos, donde los profetas de la tierra, aún vivos, no suelen ser reconocidos.

Se publican dos títulos de Corto Maltese en Estados Unidos, editados por NBM. La prestigiosa revista The Comics Journal le dedica un largo artículo, en su número 108. En la primavera comienza su colaboración con la revista Extras's News. Les entregará seis episodios de los personajes infantiles George e Arabela, coloreados por Laura Battaglia y ayudado por Lelle Vianello en el dibujo.

Serializa, en la revista milanesa Corto Maltese, una nueva historia del marino de Malta. Rosa Alquímica será su título. Hasta que recogida en libro, en 1988, troque su nombre por el de Las Helvéticas. Será la más esotérica y metafísica de las historias de Corto hasta esa fecha. En Octubre, junto a la exposición de originales que recorre su amplia obra, viaja a Argentina, donde se le recibe y festeja con todos los honores. Es el regreso triunfal al país donde trabajó trece años.

El primer día de Noviembre muere su madre, Evelina Genaro, en Venecia. Quizás la única persona que podría haber establecido una cronología verdadera de la vida de Pratt.

En 1988, el autor de Corto Maltese, recibirá en Angoulême el Premio Especial, creado para celebrar el decimoquinto aniversario del Salón. Ese año viaja, por fin, a la Isla de Pascua. Lo había intentado a principio de los años´70, pero al final



envió allí a Anne y los niños, ya que él tenía mucho trabajo y no pudo ir. A la vuelta los retó porque tomaron fotos de los monumentos, pero en ninguna se los veía a ellos. Pratt no quería fotos de los lugares, ésas podía encontrarlas en cualquier enciclopedia. Deseaba la foto con el personaje delante, quería el recuerdo.

Durante el largo trayecto que, en compañía de Patrizia Zanotti, lo llevaría a Argentina, Chile, Isla de Pascua, Perú, México, Guatemala, Honduras, Florida y Canadá, Pratt tomo notas y vio paisajes que incorporar a la siguiente obra de Corto Maltese. Probablemente Pratt no sabía que aquella iba a ser la última aventura del marino, se titulaba Mu.

Antes de acabar la década, Pratt iniciaría otro género, el de la novelización de sus comics. En 1989 apareció la novela Le Roman de Criss Kenton, que era la historia narrada en Wheeling, transcrita por Paolo Rota.

Los años ´90 nos traen el nuevo trabajo que emprendió junto al dibujante Milo Manara: El Gaucho. Comenzó a serializarse en la revista Il Grifo, en Abril de 1991. El veneciano volvía a su faceta de guionista. Los múltiples compromisos de Manara forzaron a que el comic no estuviese listo hasta Enero de 1995. La historia de El Gaucho cuenta de un suceso poco conocido por los europeos: el de la lucha de los argentinos por liberarse de la dominación española y la invasión del país por los ingleses, sucesos acaecidos en 1806. Los lectores que, debido al largo período de gestación del comic, quisieran conocer el final de la historia, pudieron hacerlo a través de la novela Viento de tierras lejanas, publicada en 1993. Segunda incursión de Pratt en esa curiosidad moderna llamada novelización, para lo que volvió a contar con la ayuda del joven escritor Paolo Rota. Le seguiría, en 1995, la versión novelada de La balada del mar salado.

En Francia aparecen dos muy buenos libros de entrevistas con Pratt, en 1990 Del otro lado de Corto y en 1995 El deseo de ser inútil. Obras del profesor de inglés, y aficionado a los comics, Dominique Petitfaux. Son, en la práctica, la autobiografía oficial de Hugo Pratt.

Su faceta de ilustrador y acuarelista es ampliamente solicitada y realiza portafolios, como el de Corto Maltese en Córdoba, e ilustra libros, entre los que destaca la nueva y cuidada edición de Cartas Africanas, de Arthur Rimbaud.

En 1993, Pratt inicia la que ha de ser última aventura de la serie Los Escorpiones del Desierto escrita y dibujada por él, Brisa de mar. El año anterior el teniente Koinsky, protagonista de la serie, había hecho de presentador de una nueva edición de las historias de guerra que Pratt dibujase para los ingleses a

comienzos de los años´60. Convenientemente arreglados los dibujos y cambiados los textos con la ayuda de sus colaboradores, ese libro coloreado se llama Koinsky cuenta: dos o tres cosas que sé de ellos.
Hugo Pratt seguía viajando, pero ya con más calma. El final de los ´80 y el comienzo de los ´90 lo aprovechó para viajar por Europa, para inaugurar exposiciones, asistir a escogidos salones de comic y realizar presentaciones de sus libros. Pero en 1992 decidió emprender el que, no podía saberlo, sería su último viaje a los mares del sur. Iba acompañado de Patrizia Zanotti, y se aprovechó el desplazamiento para rodar el documental televisivo La balada de Corto Maltese/ Las trece vidas de Corto. Estuvo en la Isla de Pascua, en Samoa, Pago Pago, Rarotonga... Y fue a visitar la tumba de Robert L. Stevenson. Como el camino era difícil, alquiló un helicóptero para sobrevolar el túmulo. El cansancio de Pratt y el viaje en helicóptero le costaron miles de francos franceses a la productora televisiva, dicen que para nada. Una inesperada tormenta les impidió volar al lugar donde reposan los restos del escritor anglosajón. De ese viaje quedó un bonito libro, Tengo una cita, repleto de las historias que obsesionaron a Pratt. Lleno de referencias, literarias y gráficas, de las películas y comics que le enseñaron el amor por aquellas lejanas tierras, y de un pequeño relato inédito de Antonio Tabucchi. Y lo mejor, algunas páginas de Corto Maltese, coloreadas por el propio Pratt junto a varias de sus maravillosas acuarelas.
En 1994, con ayuda de Vianello, Fuga y Zanotti, realizó un encargo para el 70 aniversario de la aviación italiana. El libro se llama En un cielo lejano. También un encargo fueron las 49 páginas que recrean una historia de guerra acaecida durante la liberación de Italia en la Segunda Guerra Mundial, más las acuarelas que las preceden. Todo ello, junto a un largo texto, que nada tiene que ver con Pratt y sí con la historia de Partido Socialista Italiano, bajo el título Un cuore garibaldino. Pratt lo realizó para el centenario del PSI. El libro debía haber sido puesto a la venta en 1992 pero la situación política en Italia hizo que se postergase su salida y cuando lo hizo no tuvo la difusión esperada.

Igualmente, un encargo fue El último vuelo. Basado en la obra del escritor francés Antoine Saint-Exupery, Pratt no pudo utilizar, por deseo de la familia del escritor, los dibujos de Saint-Exupery para la obra El Principito. Como fue el último trabajo publicado en vida de Pratt, se han hecho muchas interpretaciones y especulaciones sobre los diálogos y las situaciones de este comic.

En Noviembre de 1992, Pratt da una gran fiesta, en un barco anclado cerca de Lausana, a la que invita a toda su familia y a los amigos que ha conocido a lo largo de su vida. Allí están casi todos, desde su amado/odiado compañero Mario Faustinelli, al que encontrara en 1945 y le introdujese en los comics, hasta sus editores franceses con Didier Platteau, responsable de Casterman.
Su salud se resiente, tiene problemas oculares, diabetes y no quiere hacerse estudios. En el otoño de 1994 tiene la constatación de la enfermedad, cáncer de intestino. De inmediato se pone a trabajar. Debe terminar la historia de Wheeling, su obra preferida y que había empezado en 1962. Aún emprenderá otro libro, que ya será editado póstumamente, Morgan R. N.
Pocos días antes de morir, Didier Plateau lo visita y lo encuentra trabajando, cuando ya casi no podía sostener un lápiz, sobre los dibujos de la historia Los hombres de seis piernas, un encargo de la compañía petrolífera Agip.
Fue hospitalizado y murió el 20 de Agosto de 1995 en Lausana. Con él estaban sus cuatro hijos y algunos amigos. En el entierro, celebrado cuatro días después, le dieron el último adiós sus hijos y editores, compañeros de profesión y amigos. Cuando abrieron su testamento, en presencia de sus cuatro hijos, se encontró que Pratt se lo había dejado todo a Corto Maltese.

LA OBRA

La obra narrativa y gráfica de Hugo Pratt fue muy extensa. Ocupa miles de páginas. En un artículo de carácter divulgativo, como es éste, el acercamiento debe ser breve y circunscripto a las obras más significativas del autor, aquellas que por sus valores, por su desarrollo narrativo, plástico o anecdótico hayan sido trascendentes en la larga carrera del creador veneciano.

Aunque hizo ensayos anteriores, la carrera como dibujante de Pratt comienza con el personaje L'Asso di Picche, en 1945. Los dibujos a lápiz fueron realizados por Hugo Pratt y otros dibujantes, las tintas por Mario Faustinelli. Los guiones fueron de Alberto Ongaro, creador del personaje junto a Faustinelli.

La redición que hizo en 1982 la editorial francesa Humanoïdes Associés consta de 19 episodios. Otros tantos había publicado Ivaldi editore en los años´70. El episodio décimo noveno, aunque realizado en 1949, no fue publicado por primera vez hasta 1974, en el nº 37 de la revista Sgt. Kirk. En 2012, la asociación italiana ANAFI publicó el volumen que reunía los cuatro episodios originalmente publicados en Argentina, en la revista Salgari, en 1950, que haría llegar hasta 23 el número de capítulos en que Pratt participó en el personaje.

Alberto Ongaro creó un justiciero enmascarado inspirado por sus lecturas de The Phantom, de Lee Falk y Ray Moore, y del The Spirit de Will Eisner y su equipo de guionistas y dibujantes, junto a unas gotas del Batman de Bob Kane y sus asociados. L'Asso di Picche, el enmascarado de disfraz amarillo, tendrá una prometida, Deanna Farrel, y una ayudante china. Correrá aventuras por Mongolia, San Francisco e incluso en Venecia.

La parte gráfica a lápiz, único lugar donde Ongaro y Faustinelli dejaban meter mano a Pratt, supuso un correcto trabajo, donde el dibujante dio mues-

tra de su incipiente dominio de la gesticulación, las posturas anatómicas forzadas y la dinámica necesaria para dibujar héroes enmascarados con leotardos ajustados. Obtuvo suficiente nota para un debutante. Pratt nunca estuvo de acuerdo con los entintados de Faustinelli, los acusaba de ser demasiado luminosos. Por su parte Faustinelli tampoco alababa los lápices que su compañero le entregaba.

En esa época, para la misma editorial (Albo Uragano, propiedad de la familia Faustinelli) y la misma revista, Pratt inició otras historias de las que citaremos April e il Fantasma, una especie de comedia a la americana con guión de Pratt y Faustinelli (que firmaba Davide), lápices de Pratt y tinta de Faustinelli. Probablemente de entre lo más bello de Pratt de ese tiempo. Con un estilo que se aproxima aún más al de Milton Caniff, influencia preferida del dibujante.

Pero el que habría de ser el trabajo más significativo, y extenso, de esos años iniciales de Pratt, no lo comenzó a dibujar él sino Giorgio Bellavitis y Dino Battaglia que, bajo el guion de Ongaro, crearon Junglemen, en 1948. Junglemen tiene un total de 256 páginas en la edición en dos volúmenes de Fabbri Editore, publicada en 1980 en Milan, en una colección dirigida por Florenzo Ivaldi. Es evidente que la edición está corregida y las páginas remontadas. Presenta notables diferencias con la versión aparecida en la revista Sgt. Kirk en 1969. Se han suprimido textos de apoyo, remontado y aumentado las viñetas y adecuado la obra a la paginación de cada edición. Estos desaguisados serán habituales en las obras del autor veneciano. Es posible que las páginas aparecidas en la edición de Fabbri no sean las únicas existentes. En la CNBDI de Angoulême se exhibe una página de Junglemen, que se atribuye a Hugo Pratt, y que no aparece en las ediciones comentadas. Es prácticamente imposible conseguir en el mercado la edición original argentina, que se editó entre 1949 y 1952.

El trabajo de Pratt en Junglemen comienza en la página 26 de la historia. Alberto Ongaro escribió un guion sobre una patrulla encargada de mantener el orden, los Junglemen, en Nueva Guinea al final de la Segunda Guerra Mundial. Claramente basada en La Patrulla de Marfil de Lyman Young. Los tres protagonistas principales serán el héroe David Foran, una chica llamada Alberta y el malvado, un misterioso personaje conocido como El Muerto que dirige una banda de delincuentes, capaz, junto a los nativos, de hacer frente a los Junglemen. David y Alberta se aman pero David, miembro destacado de los Junglemen, debe capturar a El Muerto. Poco a poco aparecerán pistas

de que en realidad El Muerto es el hermano de Alberta. A la par que el folletín, el devaneo psicológico está servido. Pratt inició su trabajo en la serie al llegar a Argentina y página a página comenzaría a dejar su impronta en el dibujo de Junglemen. Desde los inicios, de la mano de Bellavitis, en la página de presentación de la historia, y de las 25 páginas dibujadas por Battaglia, percibimos que el estilo de dibujo que está detrás de cada viñeta es el emanado de Milton Caniff. Lo que equivale a decir la luz y sombra extrema. Suavizado por el detallismo y abigarramiento de Bellavitis y la tendencia a un mayor realismo de Battaglia. Con la llegada de Pratt al título y el cambio de soporte, ya que pasó de ser editado en L'Asso di Picche a ser publicado en la revista Salgari, de la editorial Abril, Junglemen tuvo una revitalización gráfica notable. Viñeta a viñeta, Pratt fue dejando atrás el realismo de Battaglia, en el tratamiento de los personajes y el paisaje, para dejarse llevar hacia los recursos y referencias de representación gráfica directamente sacados del mundo gráfico del Milton Caniff de Terry and the Pirates.

Pratt, que trabaja en esa época en el formato de dos tiras, sigue fielmente lo que le indica Ongaro en el guion (Alberto Ongaro siempre fue muy exigente con la representación, al pie de la letra, de sus textos y descripciones por parte del dibujante) pero poco a poco crea un mundo propio de posturas, planos, enfoques y actitudes corporales de los personajes que dibuja. Alguno de ellos pasarán al background del dibujante y le acompañarán para siempre. Pero en esos momentos, Pratt tiene que enfrentarse a los problemas del dibujante que debe realizar 15 viñetas al día. Su pincel, instrumento único con que en ese tiempo entinta, debe acabar un lápiz no demasiado definido y, como confesará años después a Juan Sasturain, utilizará la tinta, los negros abundantes, para corregir o enmascarar todos los errores que vaya cometiendo. Habrán de ser, precisamente, esos negros incisivos y abundantes que tratan de disimular las carencias del dibujo, lo que más llamará la atención y le otorgará el beneficio del recuerdo de los lectores.

El deslumbramiento que el trazo de pincel, y la fórmula gráfica para representar a las personas y el mundo desarrollada por Caniff, ejercen sobre el Hugo Pratt de finales de los años ´40 es palmario en esta obra. Junto a la forma de arrastrar el pincel sobre el papel, quizás la mayor influencia de Caniff en estas páginas sea la búsqueda del

plano adecuado para cada personaje. Los momentos de introspección, indicados por Ongaro, que Pratt resuelve a partir de lo que ha visto en Caniff. Sombras que enmarcan, ventanas o puertas como fuentes de luz, planos medios, saltos de plano de acercamiento, desprecio al raccord milimétrico si con ello se enfatiza el momento psicológico, y la búsqueda de paisajes que señalen y apoyen el romanticismo del momento. Todo bien condimentado con secuencias de acción casi siempre bien diseñadas, colocación de los personajes en el lugar perfecto de la viñeta y búsqueda del objeto exótico que motive la imaginación del lector. Sin duda de Ongaro tomó Pratt, y lo desarrollaría magistralmente en sus obras posteriores, el arte de hacer vivir a sus personajes momentos provocativos, de buscar enfrentamientos en que uno de los protagonistas abra su corazón y, ante esa probable muestra de debilidad, el otro le responda irónicamente.

Pratt creía, en los años ´80, que la historia de Junglemen era aprovechable, y que podría ser rehecha con un dibujo más profesional. Pero, leída ahora, es demasiado confusa. Los avances y retrocesos que Ongaro y Pratt le hacen dar a los personajes son demasiado deudores de la publicación seriada y de los apresuramientos de las fechas de entrega. Únicamente el observar los firmes avances del primerizo dibujante Hugo Pratt, las utilizaciones diversas del pincel, las pruebas para encontrar el punto exacto donde el dibujo, más allá de ser bonito o feo, encuentra su lugar en la viñeta, la construcción gráfica de la historia, es lo que hacen que, al margen de sus innegables torpezas, se pueda leer aún hoy este trabajo.

Al mirar las ediciones citadas de Junglemen, hemos de tener en cuenta que Pratt retocó y redibujó varias viñetas, en los años´60, para su publicación en Italia.

Sargento Kirk, estaba llamado a ser el título de más repercusión popular de sus años argentinos. Y la primera colaboración con el guionista Héctor Germán Oesterheld.
Apareció en la revista Misterix en Enero de 1953. Más adelante en las revistas Hora Cero y Frontera Extra, Pratt dibujaría el personaje hasta 1959. Después sería continuado por otros dibujantes y en 1974 aún era escrito por Oesterheld y dibujado por Gustavo Trigo.
Kirk es un soldado norteamericano, con grado de sargento, que tras una matanza indiscriminada de indios por parte del batallón al que pertenece, decide quedarse a vivir con los pieles rojas de la tribu Tchatooga y renegar del ejército. Junto con Maha, joven guerrero hijo del jefe de los tchatoogas; Forbes, un médico que quiere estudiar las costumbres de los indios y Corto, un bandido que ha abandonado sus antiguas costumbres de robar caballos, formarán el grupo coral que protagonizará las aventuras de Sargento Kirk.
Oesterheld se adelantó a la revisión histórica del mito, creado por los folletines y el cine de Hollywood, acerca de la maldad intrínseca de los pueblos indios y de la supremacía cultural de los re-

ción llegados blancos. La lectura que Pratt hizo de ese atrevimiento de Oesterheld es la de que Argentina no era Estados Unidos y Oesterheld era de origen germano, no anglosajón. El lector de Misterix, comenta Pratt, era el trabajador que acudía desde el barrio a trabajar al centro de Buenos Aires y en los 40 minutos del transporte público leía Sargento Kirk. Ese trabajador no era anglosajón ni judío, tenía antepasados indios. Estaba predispuesto a identificarse con el renegado Kirk que apuesta por compartir su vida con los nativos, más civilizados que los conquistadores blancos. Pratt, con el auxilio de varios ayudantes entre los que citaremos a Ivo Pavone, realizó 5000 páginas del personaje, lo que en formato álbum europeo equivalen a unas 2000 páginas.

Los conceptos y presupuestos ideológicos del Sargento Kirk y sus historias eran novedosos, y sin duda se integran en el tratamiento de respeto y progresismo que Oesterheld imbuyó a lo más importante de su obra como guionista. Tiene además todo el aparataje formal que le gustaba a Oesterheld: protagonismo grupal, apasionado humanismo, personajes no construidos como héroes infantiles y replanteamiento de situaciones aparentemente ya escritas muchas veces antes.

Hugo Pratt, naturalmente, tuvo muchos perfiles de dibujante a lo largo de los más de siete años que pasó dibujando el título. Característica de este autor será la incesante evolución de su trazo y su búsqueda de estilo en cualquier trabajo que realice. Nunca será como otros grandes autores, su compañero Alberto Breccia por ejemplo, cuyos trabajos alimenticios son bien diferentes de los trabajos más creativos o personales. Pratt nunca estableció diferencias entre trabajos, siempre dio lo mejor que podía en cada labor. Para él cada trabajo fue igual de importante. Al menos ésa es la impresión que al leer, o analizar, su obra se obtiene. Los comienzos de Sargento Kirk fueron titubeantes en el dibujo. Utilizará pincel y plumilla para entintar. Su mayor preocupación era tratar de dibujar dos veces igual la cara del protagonista, cosa que no conseguía demasiado a menudo. En la editorial no gustaba cómo dibujaba el rostro del protagonista, le impelían a hacerlo más guapo, con menos rayas y menos arrugas. Pero a Pratt le salía como le salía. Con los años, Kirk iría adquiriendo un perfil menos agresivo a la par que el dibujo se volvía más cuadrado y perdía líneas. Pratt extremaba las aristas, se alejaba del trazo, más curvo, del pincel de Caniff.

Pratt describe muy bien su método de trabajo con los guiones de Oesterheld. El guionista le enviaba el guion, donde indicaba que debía colocar un cartucho de texto explicativo en la parte superior de la viñeta. Dos personajes dialogarían en sendos bocadillos, y en la parte de abajo de la viñeta había otro cartucho de texto. La indicación del dibujo de la viñeta decía que Pratt debía dibujar 200 indios que cargaban a caballo sobre los dos personajes en primer plano que dialogaban. Al repro-

ducirse la viñeta no iba a superar los 5 centímetros de alto. Una estampilla, vamos. Así que Pratt dibujaba los ojos de Kirk mientras decía: ¡Vienen 200 indios! Luego, el día de paga, el editor le llamaba para preguntarle dónde había dibujado los 200 indios que indicaba el guion. A la siguiente ocasión, Pratt dibujaba un montón de palitos en la viñeta, para sugerir los 200 indios atacantes.
Oesterheld dejaba libertad a Pratt para introducir modificaciones, añadir cosas acá y allá, en las historias que contaban. Esto permitió al dibujante, en los años postreros de Kirk y en otros trabajos con Oesterheld, la introducción de secuencias más introspectivas, la ralentización de algunos momentos de la historia, en busca del toque intimo, que probablemente Pratt aprendió de Ongaro, y que Oesterheld no practicaba en sus narraciones. Suficiente trabajo tenía ya Pratt en sargento Kirk, procurando dibujar caballos que no pareciesen camellos, que era el cuadrúpedo de carga que a Pratt le gustaba dibujar, e intentando que fuese reconocible lo que le pedía el guionista que plasmase en imágenes, como para meterse demasiado con el guion. Que, por otro lado, no era historicista; las aventuras de Kirk y su grupo se sucedían sin relación aparente con la Historia real del oeste americano.
Pratt perfecciona su ajuar de poses y soluciones gráficas en medio, o a pesar, de las largas parrafadas que Oesterheld le hace pronunciar a los personajes. Aprende a dividir en más viñetas la página (que mayoritariamente es dibujada en formato horizontal, dividida en dos tiras o una sola ilustración) para que los abundantes, y tantas veces reiterativos, textos no agobien al lector. Descubrirá una forma bella y sencilla de dibujar paisajes abiertos. Será capaz de sugerir un río con dos trazos. Modificará, con su pincel, una canoa para que flote a la altura justa y nos permita ver la decoración de signos indios en su lateral. O se entretendrá en plasmar a toda página, con mimo y detalle, los indios que navegan en una barca, para otorgarles grandiosidad y respeto.
En definitiva, de vez en cuando, probablemente en los momentos en que las fechas de entrega estuviesen lejanas, Pratt el dibujante, iba adquiriendo, aprehendiendo, una forma de adaptar el mundo a los trazos de su dibujo, para después intentar contárnoslo a su manera y con las rayas precisas, ninguna más. Y poco a poco, se daba cuenta de las posibilidades de narración que las viñetas, una al lado de otra tienen, para contar, para describir, la sensación del momento. Cuando descomponía en más de uno los cuadritos del guion que Oesterheld le pasaba, la emotividad del instante, de la acción, era alterada y se volvía otra, y más rica, a los ojos del lector. Aquí se dan, en embrión, algunos de los momentos narrativos que, muchos años después, harán correr tinta sobre el arte de contador en viñetas de Pratt.
Lo irregular de este larguísimo trabajo puede, así mismo, estar motivado porque Kirk nunca fue un personaje simpático a los ojos del autor veneciano. No lo entendía. No veía por qué, rodeado de amigos, pedía todo el tiempo que le dejasen solo para rumiar lo que fuese su dolor. Y no entendía por qué esos amigos no lo mandaban a la mierda.

Mientras realizaba Sargento Kirk, Pratt también llevó adelante otras series. En 1954 y junto a Alberto Ongaro en el guion, dibujó las 526 tiras con que cuenta la serie Legión Extranjera, que aparecía publicada en la revista Rayo Rojo. Y con Oesterheld, las colaboraciones fueron varias. Lord Crack, que empezó como una historia más de Ernie Pike y se transformó en una serie que Pratt acabaría abandonando, y Lobo Conrad, ambas de 1958, son las más citadas, aunque poco vistas, y que no aportan nada nuevo en la evolución de los autores.

Ernie Pike fue el personaje, o mejor el narrador, de 34 historias de diferentes extensiones que realizaron Oesterheld y Pratt entre 1957 y 1959 para las revistas Hora Cero y Hora Cero Extra, de la editorial Frontera, propiedad de Oesterheld. Basados en el corresponsal de guerra norteamericano Ernie Pile, muerto en 1945 en Okinawa, cuyas crónicas de guerra fueron muy alabadas en la época, Oesterheld y Pratt compusieron una cara y una voz para comentar, a veces intervenir, diversas historias donde se muestra la insensatez de la guerra y la prevalencia, muchas veces, de los sentimientos mejores del hombre en las peores situaciones. Una visión quizás demasiado optimista del ser humano, o todo lo que se podía contar sobre la guerra, en aquel tiempo y en aquellas circunstancias industriales, con el formato narrativo del comic.

Pratt fue también responsable del guion de cinco de las historias de Ernie Pike. El personaje era también dibujado por otros creadores, Solano López entre ellos, decisión que no gustó a Pratt. Para el rostro del protagonista, ante la imposibilidad de encontrar retratos de Ernie Pike, Hugo tomó los rasgos del propio Oesterheld.

Las historias de esta saga son de longitud inestable. Van desde las cuatro páginas hasta las veinticinco (una vez remontadas muchas de ellas para adaptarse al formato vertical europeo). En alguna, Ernie Pike no aparece ni siquiera como narrador. Muchos lectores parecen preferir los pinceles más suaves de la historia de Ticonderoga Flint, realizada casi a la par, pero Ernie Pike es la mejor plasmación gráfica del talento de Pratt en esa época. Serie irregular, con momentos de dibujo excelsos junto a otros más anodinos, contiene, sin embargo, páginas soberbias, las mejores de Pratt hasta ese momento.

Desde el primer episodio, Francotiradores, de cuidadoso y preciosista dibujo, Pratt muestra su amplia gama de recursos a la hora de recrear onomatopeyas y de jugar con los sonidos; con un uso del pincel, rotundo, muy semejante al que Alberto Breccia utilizará a lo largo de su vida en sus trabajos más convencionales, En esta serie, Pratt comienza a dar el recital visual de uniformes militares que durará toda su carrera artística. Decía el dibujante italiano que el realismo que impuso a todos esos soldados procedía de una caja de fotografías de la reciente guerra, conseguida en la redacción de una agencia de noticias en Venecia. Eran imágenes tomadas por fotógrafos anónimos, perdidos por los frentes de toda Europa y cuyo trabajo, demasiado particular, nadie quería. Él llevó esa caja a Argentina, y de allí sacó la sorprendente documentación que esta serie exhibe.

Los mayores problemas que objetar a Pratt venían de su tosquedad a la hora de colocar los

bocadillos de texto en el sitio más adecuado de la viñeta. Aunque, dado que el trabajo era realizado en equipo en ese tiempo, es posible que toda la culpa haya sido de Pratt. Sí fue su responsabilidad los cambios de estilo de dibujo y los rellenos en las viñetas que llevó a cabo, en Italia, para las rediciones de estos trabajos en el mercado europeo. Los lectores españoles fuimos doblemente castigados, al decidir los editores de esta serie traducir los textos de las publicaciones francesas, que son traducciones del italiano que, a su vez, han sido vertidas del español original. Quien pueda leer las historias de Ernie Pike como fueron creadas, en blanco y negro y en el español de Argentina, podrá disfrutar de algunos momentos impactantes gráfica y narrativamente.

En episodios como Los dos amigos o Convoy a Malta, Pratt dibuja, con precisión minimalista, un gama amplísima de maquinaria bélica, tanques, aviones, submarinos, como para quedar harto de semejante labor de artesanía. Por ello tuvo ayudantes como Tibor José Horvath y luego Gisela Dexter, en su etapa argentina. Y cuando pudo permitírselo, a partir de los años ´70, llamó a Guido Fuga para que le dibujase los aviones, coches, trenes y edificios que a él ya no le interesaba dibujar y a Lele Vianello para que le ayudase con las tintas, los fondos y algunos animales.

Los dibujos de las funcionales manos que Pratt coloca a los personajes, el expresionismo en los cuerpos despedazados por las explosiones de la historia El arma secreta de Judas O'Leary. Los contraluces, los planos perfectos, la teatralidad justa y la busca de la mancha negra como ente expresivo en el episodio La fuga. Los juegos de planos medios, que desembocan en tres viñetas mudas en que un soldado alemán mata a un inválido francés, en el episodio Poilu, y que avanza lo que será el fusilamiento del teniente de navío Slutter en Una balada del mar salado. La nieve, que dibuja en Las botas, de trazos sobrios y blancos absolutos, como hacía Caniff, pero de dibujo más descarnado aún, obra maestra de la simplificación. La documentación de las tribus de las islas del pacífico sur en La Patrulla. Las pinceladas brutales y expresivas para representar la noche y sus miedos del capítulo Guardia nocturna. O el anticipo, en las poses de los soldados, en la dinámica de los planos, de lo que serán Los Escorpiones del desierto en el último capítulo que dibujó,

y escribió, Pratt de Ernie Pike, Una aventura peligrosa. Todo ello bien anudado por los juegos de continuidad entre las viñetas que, como en los mejores momentos de Sgt. Kirk, Pratt introduce en las historias. A semejanza del mejor Milton Caniff, pero también por su propio estudio del montaje cinematográfico, que le va a proporcionar parte de sus mejores armas narrativas gráficas.

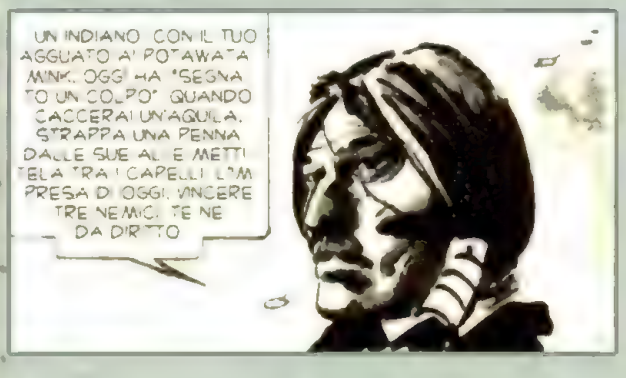
Ticonderoga Flint, iniciada unos meses antes que Ernie Pike, representa la primera colaboración con Oesterheld que es sugerida por Pratt. La afición del dibujante por las historias de frontera del siglo XVIII y las guerras, de franceses e ingleses, con los indios en América del Norte, así como la documentación que había ido acumulando sobre los nativos norteamericanos, llevó a la creación de este título, que aparecerá en la revista Frontera Mensual desde su número uno. Obra de dibujo muy formalista, dentro de la carrera de Pratt, estará realizado con la técnica de la aguada, para lo que el dibujante contó con la colaboración de Gisela Dexter, que se encargó de los fondos y muchas de las aguadas, y que dibujaría en solitario los últimos capítulos de la serie. Realizada en formato de página apaisada y de dos tiras por página llegaría a una extensión de 160 páginas; el guion sería de Oesterheld pero el argumento, según Pratt, era compartido. Oesterheld aseguraba que tanto el guion como el relato eran solo suyos.

Pratt introduce en la historia alguno de los tics que le serían habituales hasta avanzadas las historias independientes de Corto Maltese: el protagonismo de adolescentes. En este caso Caleb Lee y el propio Ticonderoga Flint. Por su parte, Oesterheld volverá la historia coral, como a él le gustaba, con personajes secundarios que acompañarán a los protagonistas en casi cualquier momento y que serán partícipes directos de la acción y la trama.

El trazo del pincel de Pratt está absolutamente contenido, casi académico. Solamente alguno de los planos, aquí experimentados por el dibujante, tendrían continuación y reutilización años después. La dinámica de las páginas es inferior, menos arriesgada y conseguida que en Ernie Pike. La narrativa visual está lastrada por los excesivos

textos y diálogos de Oesterheld y la planificación no está especialmente lograda. Muy diferente a las experiencias gráficas que estaba prodigando, en paralelo, en sus trabajos con el personaje del corresponsal de guerra. Y sin embargo, es una sensación de belleza melancólica la que acompaña a la contemplación de las páginas.

En la única edición que puede leerse con decoro (si exceptuamos las faltas de ortografía que pueblan la traducción francesa), la de Humanoïdes Associés de 1982, puede verse cómo la aportación más importante de Ticonderoga sería cimentar el siguiente intento, esta vez en solitario, de Pratt con el tema de las guerras indias de frontera: Wheeling.



Pero antes tuvo lugar la primera obra de creación absoluta de Pratt: Ann y Dan, posteriormente conocida como Ann de la Jungla.
Cansado de trabajar para la editorial de Oesterheld por los problemas económicos y las desavenencias con el guionista, el dibujante de Ernie Pike atendió una oferta de Fascinación, la editorial de Álvaro Zerboni y Roberto Rocca, que editaba la revista Supertotem. En el nº 3 de esa publicación apareció el primero de los cuatro episodios protagonizados por Ann y el joven príncipe europeo Dan. Corría el año 1959.

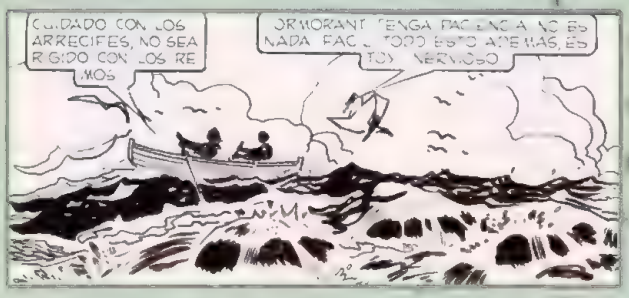
En su primera incursión como autor completo de un comic de largo aliento, Pratt presentó a una chica de trece años y a un adolescente como protagonistas, Probablemente para aprovechar el tirón, sobre el público femenino, que una chica pudiese tener, pero también porque sabía que se dirigía a lectores adolescentes. Y que a esos lectores les sería fácil identificarse con héroes de su misma edad. Situó la historia en Gombi, imaginario lugar africano, mezcla de los territorios que Pratt conoció en su estancia en el continente negro y de los desiertos y las selvas que habitaban los protagonistas de Tim Tyler's Luck, el comic de Lyman Young.
Ann de la Jungla se compone de cuatro episodios autoconclusivos, ambientados entre 1913 y 1914, justo antes del inicio de la Primera Guerra Mundial. El primero, Wambo ha muerto, Wambo regresa, nos presenta a los personajes que rodearán a Ann y a Dan. El comisario Randall, el teniente Tenton, el capitán Mac Gregor, y Tipperay O' Hara, el marino, antecesor lejano, muy lejano, de Corto Maltese. El primer episodio es un refrito de

situaciones del ya citado comic de Lyman Young, La Patrulla de Marfil.
Pratt tomó los rasgos de su vecinita Anne Frognier para el personaje principal y contó con la ayuda de Gisela Dexter para los muy cuidados dibujos. Como escritor, Pratt parece que intentase evitar algunos de los inconvenientes que veía en los guiones de Oesterheld. Acorta, o lo intenta cuando le es posible, los largos textos explicativos, y procura que la acción no se vea lastrada por diálogos excesivamente largos. Pero solo consigue a medias su propósito. Pudiera ser por inexperiencia, o tal vez por imposiciones editoriales (un comic de lectura ágil, o de textos escasos, no era bien visto por los editores, ni por los lectores menos exigentes, para quienes cuanto más tiempo entretenidos, a cambio del dinero gastado, mejor), los cuatro episodios están sobrecargados de diálogos, que hubiesen podido distribuirse mejor entre más viñetas. Pero en esto debemos tener cuidado al opinar, ya que las ediciones europeas que manejamos parten de la versión y remontaje, con recorte y supresión de viñetas y

paginación, que Pratt hizo para su publicación en el Corriere dei Piccoli en los años´60.
El detallista dibujo de fondos y decorados, obra de Dexter, añade texturas a los definitivos blancos y negros que presiden las historias. Parece como si el autor hubiese querido fundir los estilos de sus dos obras anteriores, el más relamido de Ticonderoga junto al agresivo empleo del pincel en Ernie Pike. El color blanco se vuelve fundamental para reflejar el sol agobiante que inunda los relatos. Muy especialmente en el segundo, La ciudad perdida de Amon-Ra. Curiosa historia, en lo literario deudora de H. Rider Haggard y Lyman Young, y en lo gráfico de la película La Momia, interpretada por Boris Karloff (de quien Pratt se autoproclamaba familiar lejano). El personaje Abou Thaba, está sacado, gráficamente, de esa película de terror. Esta historia fue realizada y publicada en la revista Radio Fun, de la editorial Fleetway, en Inglaterra, donde residía Pratt en ese tiempo. El tráfico de esclavos estará presente en las veinte páginas de la tercera historia, El brujo de Ujiji. Con otro argumento expoliado a Lyman Young. El cementerio de los elefantes, es la cuarta y última historia de Ann y Dan y sin duda la más interesante. Pratt introduce a una teniente alemana que se enamora de un oficial británico, justo cuando se declara la Primera Guerra Mundial.
En estos relatos Pratt pondrá en la página algunas de sus incipientes técnicas narrativas que desarrollará en la época de la madurez europea. También algunos de esos planos que le permitirán describir situaciones concretas a lo largo de su carrera. Como ejemplos apuntaremos las páginas 25 y 26 del segundo episodio, apuntes de lo que habrán de ser algunas de las páginas más recordadas y expresionistas de Una ballata del mare salato. También la irrupción del gorila de la página 12 del último episodio y que es el antecedente del King Kong que se encontrará Corto Maltese en Las Helvéticas. O las páginas 13 y 14 de ese mismo episodio, preludio de lo que será su forma de narrar los sueños o desvaríos que sufren los personajes tras ser golpeados y perder el conocimiento.
Pratt dibujante y autor comercial, va en busca de recursos ligados a la técnica cinematográfica de montaje de planos para narrar sus historias. Sin duda busca claridad expositiva y, en los mejores momentos, algún tipo de profundidad psicológica en los personajes. Las últimas viñetas de Ann de la Jungla, en un claro homenaje a la planificación de página de su maestro Milton Caniff, ilustran lo anterior. Incluido el beso suprimido en la versión de la revista infantil italiana que primero lo publicó en Europa, y que se ha seguido publicando censurado desde entonces en las múltiples ediciones siguientes. Ese beso apasionado sería el último que dibujase Pratt. Aprendió la lección de que las editoriales importantes son de propietarios conservadores y religiosos, no les importa la violencia, pero sí el sexo. Pratt llenaría su obra mayor de erotismo y romanticismo, pero besos o caricias no habría más.
Pasaremos a vuela pluma por las 12 historias, de ambiente bélico que dibujó para la agencia inglesa Fleetway. No aportan nada al desarrollo como creador de Pratt. La obligación de utilizar solo

dos o tres viñetas por página, los guiones no especialmente afortunados de autores hasta hace poco tiempo anónimos (Donne Avenell es el menos nefasto de entre ellos) no ayudaron a destacar estas páginas entre las miles que se publicaron en ese tiempo, con idéntica dirección hacia el olvido. Los remontajes, nuevas viñetas y apaños de argumento que Pratt pergeñó, o hizo pergeñar a Lele Vianello, con esos relatos para su publicación a color en los años´80, no mejoraron demasiado los recorta y pega que él mismo había hecho en Argentina, para la revista Hora Cero Extra ya en 1962, para convertir en páginas de 9 viñetas las historias inglesas que firmaba en solitario. Porque no conocía el nombre del guionista y para no compartir los derechos de autor.

En 1962 inicia para la revista Supermisterix, de editorial Yago, el título Capitán Cormorant. Constará de dos episodios y el segundo sería terminado, tiempo después, por Stelio Fenzo para su publicación en Italia. Pratt se responsabiliza de las primeras 40 páginas del dibujo y del guion completo. La acción sucede en 1778, cuando asistimos al rito de paso a la madurez del timorato aristócrata inglés Sir Randolph Light que llega a Timor a gestionar la compañía de su difunto padre. Allí se encontrará con el capitán Cormorant, marino y aventurero que pondrá misterio y experiencia, además de peligro, en la vida del bisoño inglés. El indígena compañero de Cormorant se llama Taro y preludia a alguno de los protagonistas de Una ballata del mare salato.
Capitán Cormorant adquiere importancia en la lejanía, al ser la primera aproximación del autor al tema de los mares del Sur, del Océano Pacífico, lo que lo sitúa como antecedente directo de Corto



Maltese. Y gráficamente sin duda lo es, tanto en la distribución de la página en dos tiras que, en las ediciones no apaisadas como la original, se transforman en cuatro, y en varias soluciones de dibujo que Pratt aplicó aquí, y que consolidará en su obra personal posterior. El pincel del dibujante se despoja de los atributos de academicismo de obras como Ticonderoga o Ann y Dan, y empieza a navegar libre por el papel de la página. Lo que pierde en definición lo gana en agilidad y dinamismo. También en expresionismo. Viñetas de la lucha del protagonista con el tiburón, en la página 19 del primer episodio, anticipan el uso de la mancha y el blanco, que hará a Pratt amado, o vilipendiado, a partir de 1967 y de la aparición de sus obras en el mercado internacional. Cormorant fue un ensayo apresurado, en pocas páginas. Alberto Ongaro dice que la idea era suya, que se la contó a su amigo veneciano y que se la apropió.

Wheeling es otra cosa. Aparecida por vez primera en Supermisterix, a partir de su número 700, a Pratt le llevará toda su vida concluir la saga de Criss Kenton y sus amigos. En 1962, cuando Pratt inicia Wheeling, tiene la experiencia de haber realizado poco antes Ticonderoga Flint, que transcurría en 1755, mientras que los acontecimientos narrados en Wheeling suceden en 1774, aunque también en West Virginia. De hecho, Criss Kenton llegará a encontrarse con Ticonderoga Flint en un pasaje de la historia. Wheeling, en su primera parte, es el inicio de la madurez creativa de Pratt, y en ella se apuntan algunas de las claves de lo que será su forma de narrar definitiva. Personajes como Simon Girty, blanco que vive con los indios, o Lewis Wetzel un asesino profesional de indios, o el jefe

Pontiac, de los Otawa, fueron personajes históricos que vivieron esa época. El autor los intercala con sus personajes de ficción, para crear una mezcla que permite entretejer el desarrollo de la trama de ficción con acontecimientos históricos reales. Pratt practicará ese género de argucia narrativa durante el resto de su carrera como autor.

Criss Kenton, joven colono americano, su amigo Pat Fitzgerald, nacido en Inglaterra y destinado a la colonia, y Mohena, muchacha de origen holandés que vivía con los indios y que se convertirá en novia de Criss, formarán el trío protagonista de esta narración río: Wheeling (el sendero de las amistades perdidas), de difícil resumen argumental. Una vez concluida, en 1995, constará de 207 páginas, lo que la hace la obra más extensa de Pratt en solitario.

En este primer libro veremos desatarse una guerra a causa del asesinato de la hermana de un jefe indio a manos de unos blancos demasiado racistas y demasiado borrachos. En esa guerra se conocerán Criss Kenton y Patrick Fitzgerald, dos jovenzuelos que deben superar la prueba que supone la elección de uno de ellos, como pareja, por Mohena. Una vez que Pat admite que Criss es el elegido, tendrá que asimilar que además su amigo escoja el bando de los rebeldes, al estallar la guerra de independencia contra los ingleses. Pero ésta es una historia de amistad y la amistad lo superará todo, incluso las desavenencias políticas o patrióticas.

Pratt muestra su respeto y conocimiento por los nativos americanos de raza india. Nunca será condescendiente con los indios por el hecho de serlo y hará que escuchemos sus voces y sus razones. Al final de la historia, en un acto de mestizaje cultural de los que en la realidad abundan, aparece una familia de indios francmasones, que comparten logia, en pie de igualdad, con importantes hombres blancos. El autor se refería a esta obra como a una canción de gesta. Es una buena forma de definirla.

Generalmente editada en dos volúmenes, Wheeling consta de tres partes, claramente marcadas, que coinciden con las épocas en que fueron realizadas. La primera parte consta de 107 páginas, reproducidas en formato europeo con, habitualmente, cuatro tiras por página. Fueron dibujadas en el formato dos tiras por página, y de esa forma serían publicadas, en la primera edición en libro, por el Archivo Internazionale della Stampa a Fumetti, en 1972. La historia comienza con el asesinato de unos indios a manos de

unos colonos blancos exaltados, lo que dará origen a una guerra, y finalizará con el descubrimiento de lo acontecido con el responsable de los asesinatos que originaron la guerra.
El guion completo de la obra, la parte literaria, en una labor realizada a saltos y con más de 30 años de diferencia entre el comienzo y el final, no puede sino ser desigual. Esta primera parte, como muchas de las obras de Pratt, comienza con unas páginas iniciales sobrecargadas de textos explicativos de localización histórica. Esta forma de iniciar el relato es un recurso narrativo extremadamente débil, pero efectivo, sobre todo cuando se dispone de pocas páginas, y era algo a lo que el autor era aficionado. En sucesivas obras lo irá puliendo. En su siguiente título, La balada del mar salado, el texto de inicio solo ocupará la primera viñeta.
Los personajes de Pratt acostumbran a hablar demasiado, y aunque la historia está llena de momentos silenciosos y de largas viñetas de acción, las parrafadas abundantes de personajes en primer plano, y con los bocadillos descontrolados, se harán presentes en demasiadas ocasiones. Plásticamente es un trabajo de gran belleza. Pratt dejó de lado el preciosismo, un tanto relamido, de Ticonderoga en el dibujo y cargó su pincel con mucha tinta. Necesitaba toda esa carga negra para acentuar el expresionismo y el contraste cromático. El pincel se desliza libre, expresionista, recoge nervioso las experiencias y enseñanzas de muchos cientos de páginas anteriormente realizadas. También utilizará la plumilla en algunos detalles y líneas concretas, sobre todo en las primeras páginas.
Aunque los guiones eran escritos y diseñados página a página, Pratt dijo que, siempre que podía, realizaba sus historias de forma que pudiesen ser publicadas en forma de tira diaria en los periódicos. Esto le obligaba a utilizar la tira como unidad narrativa y gráfica, que luego se volvía página por la suma de tiras.
En esta primera y más extensa parte de Wheeling, vemos tiras de dos viñetas, que en ocasiones precisas se transforman en tres viñetas, para desarrollar alguna escena concreta, y en momentos muy puntuales en una sola viñeta. Esta división visual será la matriz narrativa de buena parte de la obra futura del autor. Esta fórmula gráfica le permitirá aprovechar el ritmo de narración y planificación cinematográfico, marca Milton Caniff, que Pratt entendía como la mejor técnica para contar lo que él deseaba. Así, las viñetas de Wheeling se vuelven panorámicas, mucho más largas que altas, lo que permite recrearse en el paisaje, que Pratt nos hace sentir más que mostrar, y que recrea con las líneas y sombras esenciales.
Pratt nunca fue dibujante de volúmenes (algún trabajo le fue rechazado por ello). Cuando las personas conversan, y en su obra lo hacen a menudo, les gusta representarlas frente a frente, o de perfil. El tres cuartos, que Pratt identificaba con la forma de dibujar de los norteamericanos, no era su perspectiva preferida. Esa elección, y su endiablada habilidad para colocar las cosas en el

sitio exacto de la viñeta, para que el conjunto sea armonioso, le facilita la creación de momentos introspectivos que refuerzan la psicología de los personajes, a la vez que potencian el protagonismo del paisaje, salvaje y arbóreo, y su importancia en la historia, que a veces tiene tintes ecologistas.

Las 62 páginas iniciales de la segunda parte de Wheeling fueron realizadas desde 1964, en la revista Supermixterix, y se fueron publicando en formas y lugares diferentes, hasta que en 1980 la editorial francesa Humanoïdes Associés las reunió en un libro, coloreado por Anne Frognier. En las nuevas ediciones de este segundo volumen se le añadieron las últimas 37 páginas, que fueron dibujadas en 1995. Pratt ya sabía su muerte cercana y quería dejar acabada la obra que más amaba.

Las primeras páginas del segundo libro de Wheeling fueron dibujas en formato vertical, con 3 tiras de una o dos viñetas cada tira. Las páginas dibujadas en 1995 eran en su origen tiras que luego la editorial adaptaba al formato página. Los diferentes estilos del dibujo de Pratt se hacen bien visibles en este trabajo.
La trama conduce a Criss Kenton y a Mohena a vivir en Fort Wheeling y a separarse rápidamente, en el inicio de la guerra de independencia americana. Criss perderá a Mohena y estará buscándola hasta el final de la historia. Su amigo, y ahora adversario, Pat Fiztgerald será el encargado de demostrar que la amistad puede sobrevivir incluso al amor, pero también puede perderse. En definitiva, Wheeling es una historia de profundas caminatas por el bosque, guerras y relaciones humanas complicadas y complejas, aderezadas con la pertenencia de los personajes a varias razas, culturas y países.
Visualmente, el cambio de cuatro tiras a tres por página no enriqueció la narrativa. Esta historia precisa de las viñetas horizontales de la primera parte. El bosque, la interminable vegetación de los lugares donde transcurre la historia, necesita el ritmo lento que Pratt le otorgó al principio. La adaptación al formato europeo en los años ´70 y

las prisas para acabar la narración en los ´90 hacen flojear el tramo final de Wheeling. Aunque está lleno de chispas de ingenio, como la reunión masónica entre indios, colonos, franceses e ingleses; o la página, en seis viñetas, de igual tamaño, en que tras una lucha a muerte entre Criss y un indio que combate con los ingleses, aparece Hiokatoo, el indio amigo del protagonista.
Curiosamente, Pratt ya había contado completa la historia de Criss Kenton y sus amigos en la novelización que, junto a Paolo Rota, hizo en 1989 bajo el título Le Roman de Criss Kenton.

Hace pocos años, en 2010, se encontró la única historia que Pratt dibujó para la editorial argentina Columba, y de la que incluso él mismo parecía haberse olvidado. Se trata de Los héroes siempre regresan, 11 páginas con guion de Gonzalo Hernández, muy probablemente un pseudónimo. Se públicó en Enero de 1965 en el nº 92 de la revista El Tony. Son páginas de cuatro tiras que cuentan

una poco meditada historia de espionaje militar en el ejército norteamericano, durante la guerra de Corea, sobrecargada de textos innecesarios. Tiene el aspecto de haber sido dibujada muy velozmente, abusando de los primeros planos y sin ningún cuidado por la ambientación o el paisaje. Recuerda Anne Frognier los duros momentos que pasó Pratt en esos días de 1964 en que recorría las editoriales de Buenos Aires en busca de trabajos que no encontraba y del estado en que llegaba a casa cada noche desde la cantina. Los héroes siempre regresan, y su paso por Columba, deben ser motivados por la necesidad de conseguir cualquier trabajo que hiciese caja.

Billie James es la primera historia que dibuja Pratt a su regreso a Italia en 1962. Realizada para la revista Corriere dei Piccoli, cuenta con guion de Billy Danning (seudónimo de Mino Milani). La historia narra las insípidas aventuras del trampero Billie James en 1735. Es posible que Pratt le pidiese al guionista que le escribiera algo con lo que se sintiese cómodo dibujando para su nuevo editor; y ya que venía de dibujar una historia de la frontera americana en el siglo XVIII, qué cosa mejor que situar ese primer trabajo en el mismo espacio geográfico, y devenir histórico. Son 25 páginas de cinco tiras de viñetas cada una. Tendrían color añadido por la revista. Pratt procuró hacer un poco más académico su dibujo de lo que había hecho en Wheeling, para adaptarse a lo que un público más infantil (y una editorial más conservadora) pudiera desear. Mino Milani escribía menos que Pratt, en todos los sentidos. La historia es un corre que te pillo, en que el trampero protagonista se ve envuelto en un asunto de espionaje entre franceses e ingleses, para terminar luchando contra una banda de delincuentes, capitaneados por un malvado de difícil verosimilitud. Olvidable.

Junto al mismo guionista, y algún otro incluido Alberto Ongaro, realizó ilustraciones para diferentes textos que adaptaban obras como Simbad el marino, El gigante burlón, La Odisea o Las aventuras de Hércules. Con textos propios realizó Las leyendas indias. Estos títulos son textos ilustrados, no comics.

La Sombra, apareció en Corriere dei Piccoli en 1964. Estaba escrita por Alberto Ongaro, y a partir del tercer episodio, hasta los cinco en que intervino Pratt, se publicó en Albo Avventura. Supone retomar, retroceder quizás, a un tipo de personaje enmascarado y misterioso, que ambos autores ya habían practicado en el inicio de su carrera, en Venecia; entonces bajo el nombre de Asso di Picche. En esta ocasión, el enmascarado, de ajustado uniforme negro y dos cartucheras al cinto, se llama La Sombra. En la vida civil es Peter Crane, profesor en la universidad de Nueva York. Tiene un ayudante oriental que responde al nombre de Wu. En el primer episodio, La Sombra se paseaba por ahí con una pantera negra como acompañante. Su archienemigo era un sabio loco de nombre Sanders, pero que gustaba de hacerse llamar General o Almirante, según la aventura suceda en tierra o en mar. Sanders es aficionado a los juguetitos electrónicos y a los robots, y de

éstos tiene una verdadera cacharrería. Pratt afirmaba que él tuvo que finalizar el guion del segundo episodio, porque Ongaro no estaba. Aprovechó para introducir platos voladores y más robots.

Si los argumentos de La Sombra son caóticos, deslavazados y escritos para un público infantil que no va a quejarse de nada, los dibujos, sin embargo, son interesantes. Y aunque leído ahora La Sombra mueva a la risa cómplice, los dibujos son atractivos. Pratt usaba la plantilla de cinco tiras por página, que imponía el trabajo en el Corriere dei Piccoli, y esa plantilla puede ser objeto de múltiples alteraciones. El dibujante aprovechó esa posibilidad para utilizar montajes de página en que se fundiesen varias tiras, para realizar viñetas de mayor tamaño junto a otras más pequeñas; a alterar, en su provecho, el formato de la tira. Eso, que visualmente es resultón, sumergió a Pratt en muchos problemas narrativos, que no resolvió adecuadamente. Leer sus composiciones de página exige demasiado esfuerzo, que luego no se justifica por lo narrado. Desgraciadamente, las ediciones actuales de este trabajo (francesas e italianas) rompen la página en dos mitades, o tres, para hacer libros de formato horizontal. Pratt que tantas páginas dibujó en el formato de dos tiras, acostumbraba a verlas publicadas en formato de página vertical, y precisamente esta obra, que la pensó como página vertical, ahora se la desguazan para publicarla en formato horizontal. El respeto a la obra, como fue creada, no es algo que vaya a interferir con la posibilidad editorial de ganar más dinero, en estos tiempos de búsqueda del beneficio inmediato.

En La Sombra, Pratt dibujó robots y juguetitos naif, con estilo de dibujo humorístico, un estilo que ya no volvería a utilizar. El trazo se dividirá entre el uso del pincel en la forma habitual de Pratt, suelto y a golpe de muñeca, a la manera caniffiana, y la presencia de la pluma, que cada vez gana más fuerza; sobre todo en el dibujo de los rostros y para delimitar algunas figuras. Pratt sabía que sus dibujos en blanco y negro serían reproducidos con añadidos de bitono o color, así que no podía controlar el aspecto definitivo que tendrían.

Quizás el personaje de La Sombra sea parecido al Batman de Bob Kane en su concepción literaria pero, visualmente, recuerda mucho más a The Phantom (la temporada en que el Espíritu que Camina hizo dieta alimenticia estricta). Da la impresión que Pratt se divirtió trazando estas páginas, pero que no se tomó profesionalmente muy en serio el trabajo; y no es extraño.

Junto con Mino Milani a los guiones, adaptaría, para el Corriere dei Piccoli, las obras de Robert L. Stevenson, La Isla del Tesoro y Secuestrado. Igualmente Milani y Pratt, darían su versión del asalto a la ciudad de Florencia en 1529 al contarnos las aventuras del caballero Fanfulla de Lodi en las 46 páginas tituladas Fanfulla. Por cierto, nunca se le acreditará al guionista en las portadas de las rediciones que tendrían esos libros en el mercado francés, principalmente, en los años siguientes al triunfo de Pratt como autor. Lo mismo, decíamos, le sucedería a Oesterheld con las rediciones de Ernie Pike y Sargento Kirk. Pratt, insistimos, dijo ser ajeno a ello, y que la desaparición, en los títulos de crédito, de los guionistas era debido a la avidez pecuniaria de los editores: las obras firmadas sólo por Pratt vendían mejor.

La adaptación de La Isla del Tesoro comenzó a publicarse en Corriere dei Piccoli en 1965. Pratt decidió utilizar solo la pluma, y evitar el pincel, para recordar a los dibujantes ingleses clásicos, aquellos que ilustraron ese tipo de libros a finales del Siglo XIX y principios del XX. Fue la primera obra de Pratt publicada en España, salteada en la revista barcelonesa Gaceta Junior, en 1969.

Con Secuestrado, aparecido en Corriere dei Piccoli en 1967, Pratt continuó con la plumilla pero regresó a la aguada que ya había utilizado en Ticonderoga. Secuestrado tiene 36 páginas, cada una de las cuales consta de cinco tiras de viñetas. Posiblemente tiene los más bellos dibujos de Pratt durante su etapa en la revista Corriere dei Piccoli. Las aguadas desaparecen hacia la página 13, pero la pluma del dibujante corre con brío, y recrea un mar y unos cielos abiertos que se volverán firma del autor poco tiempo después, cuando le alcance la fama. La Escocia que dibuja en las páginas finales, será precedente de la Irlanda que envolverá a Corto Maltese en alguno de sus episodios más aclamados. La capacidad para la simplificación y el encuentro con las líneas fundamentales del dibujo, las que comunican la acción y trazan en los rostros el sentimiento de los personajes, que serán pautas del dibujo de Pratt en estado puro, comienzan a hacer acto de presencia en esta obra, donde el pincel de trazo grueso está ausente y el rayado a pluma aporta las sombras. También para Corrieri dei Piccoli, con adaptación de Mino Milani, Pratt comenzó a dibujar Sandokan, los tigres de Mompracem. No está claro el año en que se comenzó a dibujar pero lo cierto es que Pratt nunca finalizó el trabajo. Las 26 primeras páginas de las 32 que debía tener el primer libro estaban dibujadas, así como las dos iniciales del segundo libro. Y las páginas originales se perdieron (con el consiguiente enfado de Pratt, que exigía la devolución de los dibujos originales siempre, cosa que en la época no era lo corriente). Hasta que en el año 2008 Alfredo Castelli, guionista creador del personaje Martin Mystere, encontró las fotocopias de aquellas páginas, que habían sido maquetadas en la redacción del Corriere dei Piccoli, donde Castelli trabajó de redactor en los años´70. Este material fue publicado en 2009, en el formato de páginas de dos tiras en que trabajaba entonces Pratt. De narrativa desigual, une viñetas que anuncian el trazo que usará en los capítulos iniciales de Corto Maltese junto a ilustraciones desmañadas, apresuradas y poco trabajadas. Emilio Salgari no era uno de los referentes literarios de Pratt, no era el tipo de adaptación que hubiese elegido, pero era el que le ofrecía el editor.

Fanfulla fue el último trabajo de Pratt, junto a Milani, publicado en Corriere dei Piccoli. Y pese a que, por su trazo esquemático y arriesgado, fuese objeto de controversias fuertes en la redacción de la revista, es un trabajo seminal del nuevo estilo de dibujo hacia el que Pratt evolucionaba rápidamente. La historia narrada en Fanfulla no tiene mucho interés, es confusa y deshilvanada en su tratamiento argumental. Incluso los más fanáticos de Pratt dicen que no la entienden. Mino Milani, nos cuenta la historia del cabeza de chorlito y buscalíos Fanfulla de Lodi, en medio de las guerras de los lasquenetes de Carlos V. Del asalto a Roma en 1527, y del intento de toma de Florencia, en 1529.

Pratt, quizás por las prisas o por que lo sentía así, recurrió en Fanfulla al uso de la plumilla y el pincel en la forma desinhibida que lo haría a partir de entonces. Las enseñanzas obtenidas en esta obra reaparecerán en el futuro, pero de manera más cuidadosa y estudiada. Nuevamente se vio sumergido en la tortura de las cinco tiras por página, y en la necesidad de alterar el tamaño de algunas viñetas, para tratar de mejorar el sopor visual que causan tantos cuadritos iguales en una sola página. Esta alteración, de viñetas y tiras, motiva problemas de lectura, y lo que se gana en amejoramiento visual se pierde en claridad narrativa. Cuando no se convierte la página, directamente, en un rompecabezas. El futuro autor de Corto Maltese comprendió que no debía, cuando pudiese ser responsable de su trabajo, utilizar cinco tiras por página. Y menos aún alterar el tamaño vertical de las viñetas en la tira. Así construirá el patrón narrativo que usaría en su carrera. Luego, los editores se lo alterarían como quisieran, pero él habría de seguir ese esquema, el de la tira de idéntico tamaño vertical, como unidad de trabajo, siempre.

Probablemente realizadas sin lápiz previo, la mayor parte de las páginas de Fanfulla tienen decorados descuidados, realizados a vuela pluma. Preocupado más por las escenas de acción que por los casi inexistentes fondos, el dibujante perfila todo con la pluma y luego con el pincel mancha, con la valentía de alguien que ha realizado miles y miles de viñetas anteriormente, y sabe dónde se sitúan las sombras esenciales, y en qué lugares, donde la plumilla no puede llegar, el golpe de negro hará surgir volúmenes. Por lo que insinúa, por lo que delata y por lo que deja atrás, esta obra es una piedra angular en la evolución, gráfica y de puesta en página, de Hugo Pratt.

UNA BALLATA DEL MARE SALATO

Publicada a saltos en la revista Sgto. Kirk, en entregas de 9 ó 10 páginas, entre 1967 y 1969, Una ballata del mare salato (Una balada del mar salado), perdería su título para ser cambiado por el de La balada del mar salado, menos genérico y menos sugerente. También parece haber perdido, para siempre, la portadilla con el verdadero título de la obra, como durante muchos años perdió, en las ediciones francesas, la página 1. Para acabar de estropearlo, los avispados editores (y Pratt no se

oponía), le añaden color a una obra donde el blanco y el negro, la sombra y la luz, son innegociables.

Imaginemos que estamos leyendo aquella primera edición seriada. Imaginar, fantasear, no cuesta nada. Estamos hablando de Hugo Pratt, a él le gustaría vernos soñar. Se ha escrito mucho sobre la parte literaria de la obra de Pratt. Desde todos los ángulos: el histórico, el psicológico, el conceptual, el político, etc. Unas veces con acierto, otras con menos éxito. No vamos a insistir en ese tipo de análisis y perspectivas en este artículo. Trataremos de centrarnos en el aspecto de Pratt como narrador de historias de aventuras y como dibujante de comics.

Una ballata del mare salato, es la primera novela gráfica trascendente de la historia del comic. Tiene principio y tiene fin (aunque luego de uno de sus secundarios se haya convertido en personaje de otras historias), como en cualquier obra novelística; que suele nacer sin pretensión de continuidad y para contar una historia que intenta reflejar un mundo cerrado y total. En esta historia de imágenes y palabras se nos cuenta de unos seres humanos que coinciden, de buen grado o forzados, en unas islas del Pacífico, durante poco más de un año, entre Noviembre de 1913 y Enero de 1915. Es una historia coral, no existe un protagonista único. Como en las baladas son muchas narraciones las que se suman para trasladar una historia común. Si acaso, el protagonista es el océano Pacífico.

Pratt dice que la idea le surge de la novela de Vere Stackpoole, El lago azul, y que el personaje Corto Maltese está inspirado en el que interpretara Burt Lancaster en la película His Majesty O' Keefe (dirigida en 1954 por Byron Haskin). Así será, pero también tiene dentro todas las argucias narrativas que Pratt ha ido probando en los años anteriores. Personajes jovencitos, con los que los lectores adolescentes puedan identificarse, Cain y Pandora Groovesnore. El marino adulto y curtido, pero apuesto y honesto, aquí Corto Maltese, heredero del Tipperay O'Hara de Ann y Dan y del Capitán Cormorant. Un malo, pero simpático, Rasputín, lleno de ambivalencias y contrapuntos, rastreable en personajes anteriores del autor, como el Lew Wetzel de Ticonderoga. Y muy importantes, los otros: Tarao, Cranio..., los habitantes de esas islas donde transcurre la acción, los nativos, a los que Pratt da voz. Sus voces, no las impostadas por el colonizador. Tal vez nunca antes se había hecho esto de forma tan clara y natural en el comic.

Sumemos un militar honesto, como el teniente de navío alemán Slutter, un jefe pirata misterioso, con un melodramático y folletinesco pasado, como el Monje. Junto a toda la maldad burocrática y aristocrática de los ejércitos occidentales en guerra, y ya tendremos la base para esta obra maestra de 165 páginas.

En la apertura, en esa evanescente primera página, una carta del señor Obregón Carranza a Florenzo Ivaldi, fechada en 1965, Pratt nos cuenta el final, el futuro, de algunos de los personajes de la historia que nos disponemos a leer. Entre ello, el devenir de Corto Maltese, que en la época de escritura de esa carta, año 1965, se nos dice que está viviendo, ciego, en Viña del Mar. Como en El Quijote, Pratt nos avisa que lo que va a suceder es cierto, y que a él le ha sido contado por otro. Igual de verdad que cuando las aventuras de Don Quijote le fueron contadas, por un moro, a Miguel de Cervantes.

Las páginas van a estar divididas en cuatro tiras. Pratt dibujó los originales en ese formato, vertical, a página completa, a un tamaño aproximado de 30 por 40 centímetros. La primera viñeta ocupa la mitad de la tercera página. El narrador es el océano Pacífico. Poco hábil, o desinteresado del proceso siguiente: colocar globos y bloques de texto para ser rotulados, el dibujante no dejó suficiente espacio para el párrafo introductorio, que colocaría después de dibujar la viñeta completa. y el resultado se resiente de ello. Como se resentirán, por ese motivo, tantas otras viñetas en esta historia. Hasta años después, Pratt no tendría conexión efectiva y ejecutiva con los rotulistas de su trabajo. Pero, igualmente, su falta de previsión a la hora de dejar espacio, y buscar la colocación más adecuada, para los diálogos y textos fue notoria. Sí los colocó bien en la página 158. En ella, Corto Maltese lee una larga carta que le dejó el teniente Slutter, donde le pormenoriza quién era y de dónde venía el Monje y su relación con la familia Groovesnore. Pero es una página sobrecargada de texto que hubiese necesitado que Pratt la hubiera hecho crecer hasta la página y

media, para que los globos no se comieran a las imágenes. Un error muy habitual cuando se deja para el final el explicarlo todo en pocas viñetas. Pero ni eso, ni los sucesivos desmanes editoriales, pueden evitar o interrumpir la precisión narrativa ni la belleza formal que acumula esta obra.

Decíamos que Pratt había utilizado aquí toda la experiencia adquirida en años de trabajo comercial. Y los tics acumulados en ese tipo de trabajo se notan pero, caprichosamente, trabajan en beneficio de la historia. Una balada del mar salado es un largo relato de aventuras, en el sentido tradicional; con algunas dosis de folletín añadido, pero sin salidas banales. Para hacerla más comprensible y ágil, el autor recurre a la división, ya mencionada, de la página en cuatro tiras, probablemente escarmentado por las experiencias anteriores de cinco tiras página, para el Corriere dei Piccoli. De

ahí su vuelta al sistema que usase para remontar Ann y Dan o Wheeling. Quizás la proverbial pereza de Pratt también ayudase a dejar en cuatro las tiras de la página. En contadas ocasiones el autor se salta la división; en las páginas 3 y 52, para dibujar mapas a media página, y en la 124, para narrar, de forma resumida y humorística, una sucesión de escenas mudas sobre la burocracia militar.

Pratt divide la tira en dos o tres viñetas. A veces en una única viñeta, panorámica, para resaltar alguna imagen o momento especial. Dentro del planteamiento narrativo elegido por Pratt, aquel que nos hace recordar los códigos cinematográficos y la sucesión de planos, travellings y encadenamientos que le es propia, este sistema de montaje de página es el ideal para el formato en que la historia aparecía publicada. De ahí el desastre que se comete cada vez que la obra es remontada para adaptarla a otros formatos editoriales.

El dibujante abandona, desde el inicio, la pretensión de virtuosismo, o academicismo, gráfico que pudiesen evidenciar obras anteriores, como Ticonderoga o Ernie Pike. Profundiza en las enseñanzas que le depararon trabajos realizados poco antes, como Secuestrado o Fanfulla. Pluma para el rápido dibujo, pincel para las sombras y los contrapuntos. Durante muchas páginas, Pratt no se decide a dibujar a los personajes con un estilo definido, o no le salen. Corto tendrá mil rostros. Más o menos arrugado, con o sin contraluces marcados. Pandora pasará de primeros planos casi fotorrealistas a rostros apenas apuntados por la plumilla. Es claro que el dibujante está creciendo, encontrándose a si mismo, mientras avanzan las viñetas. El protagonismo del paisaje se lo lleva el mar, inabarcable, inmenso en las alargadas viñetas de Pratt. Los interiores nunca le gustaron a este dibujante, pero sabe cómo resolver, con trazos cortos de pincel, el interior de un submarino. O, con rápidos entrelazados de plumilla, las paredes de una cabaña. Y con breves líneas elementales e inteligentes manchas, es capaz de dibujar una lancha de la polinesia como nadie lo había hecho antes (ni siquiera su admirado Franco Caprioli en L'isola Giovedi). Si alguna vez el dibujo se hace poesía, éste es un buen ejemplo. Verso libre, por supuesto.

Lo que más sorprende es el uso del blanco. No es el negro, como en Milton Caniff, lo que designa el dibujo aquí de Pratt, es el blanco. Esa impresión de que dibuja mares y cielos inmensos, espacios gigantescos, la logra con ese truco plástico. Lo consigue con el uso del blanco. La mayoría de las páginas tiene 12 viñetas, ¿dónde está el espacio físico para dibujar esos paisajes marinos infinitos que nuestra memoria de estas páginas nos sugiere?. Pratt es el maestro del blanco en el comic moderno.

Sabemos, por el artículo que escribió Umberto

Eco (que junto al texto de Antoni Segarra, en la revista Bang!, es de lo mejor que se ha publicado a la hora de analizar esta obra), que Pratt no tenía demasiada habilidad leyendo los mapas ni las cartas náuticas. Y que tampoco le importaban las distancias entre las islas en que sus personajes se desenvolvían. Al lector tampoco le preocuparán, inmerso en las idas y venidas de los personajes, atrapado por los cruces de tipologías y sucesos que traerá el devenir de las páginas. Hasta ese final, en que los honestos son fusilados, los piratas huyen, los niños se hacen hombres y las amistades perduran.

Como curiosidad, contaremos que Pratt vendió los originales de Una ballata del mare salato al editor Ivaldi junto con los derechos de la obra. Por un buen precio, en aquel momento. Pero cuando años después el libro se convirtió en un best-seller en medio mundo, el dinero de las ventas iba completo a Ivaldi, y Pratt no recibía un céntimo. Hasta casi el final de su vida, Pratt no pudo recomprar los originales y los derechos de la obra a Florenzo Ivaldi.

CORTO MALTESE

Se ha intentado escribir la biografía de Corto Maltese, situándolo en diversos contextos históricos, como si de un ser humano de carne y hueso se tratase. Existe un libro de memorias (aprobado por Pratt), y bastantes artículos y prólogos a los libros del personaje que van por esa línea. Nos parece que eso, inventarle una supuesta vida al personaje, al margen o complementando los relatos de Pratt es un juego de sobremesa para escribidores aburridos, sin historias propias que contar, o de publicistas necesitados de trabajo y sueldo. Pratt escribió y dibujó 29 historias del personaje y eso es, debe ser, suficiente. Corto es un personaje de ficción, la coherencia debe de ser interna, del relato, no inventada, apuntalada, desde fuera. No necesita de esas alforjas pseudoliterarias o semihistóricas para ser la gran obra narrativa que es de por sí.

En la primera aparición de Corto Maltese en solitario, aquella publicada en la revista Pif en Abril de 1970, bajo el título Tristan Bantam (prontamente mutado a El secreto de Tristan Bantam), el

marino protagonista posee una goleta, ha pasado tiempo tras las aventuras acaecidas en Una ballata del mare salato. Lo encontramos recostado en la veranda de una pensión en Paramaribo. Fuma un largo cigarrillo, mientras apoya los pies sobre la mesa, como hacía Clint Eastwood en las películas de Sergio Leone. Películas que, claro está, el personaje del aro en la oreja izquierda no podía haber visto. Pero Pratt sí había seguido esas películas. Y la imagen gráfica de su personaje, en sus primeras aventuras como protagonista, debe tanto, al menos, a ese tipo de cine como a aquel clásico, que vio en su juventud y que tan a menudo se cita al hablar de esta obra. El carácter de dandy que imprimió a Corto, sí que es más propio de los héroes de las novelas de R. L. Stevenson y de las películas norteamericanas de piratas, que Pratt leyó y visionó abundantemente, que de las sagas de sudor y polvo del director de For a Few Dollars More.

Pero todo evolucionaría muy rápidamente en las historias de Corto. En las primeras aventuras, que suceden entre la Guayana holandesa y la costa brasileña, Corto es acompañado por el viejo Steiner, un alcohólico que fue profesor de la universidad de Praga, y el joven Tristan Bantam, un heredero inglés y aristócrata que va a descubrir a la familia que su fallecido padre dejó en América del Sur. Como vemos, Pratt no renuncia a su esquema clásico. Un muchacho en período de aprendizaje de la vida adulta, para que el lector más joven tenga un punto de enganche con la historia. Un poco como hacía el autor en aquellas iniciáticas historias de Ann de la Jungla y Capitán Cormorant.

En el primer y segundo episodio, que componen una única historia, Tristan Bantam viaja, en sueños, al continente perdido de Mu. En realidad la trama tiene que ver con estafas comerciales y secretos familiares que se desvelan. Pero la percepción de que el mundo mágico, los espíritus, están cercanos, dentro del mundo vigil, rodea la serie del marino de Malta. Brujas del candombeé, como Boca Dorada, mezclarán sus conocimientos del más allá con hábiles estrategias industriales, que le permitirán aumentar su riqueza e influir en la política de la zona. Eso supondrá enfrentarse a los gringos del norte, propietarios del destino de esos países semicolonizados. Todo muy elaborado, muy pensado, para que detrás de la búsqueda de cada tesoro, que Corto emprende de contínuo con desigual fortuna, haya una variedad de historias que se cruzan, y que cuestionan que el verdadero interés del marino protagonista sea aumentar su riqueza personal.

Tristan Bantam desaparecerá pronto de las historias de Corto, el profesor Steiner dejará de hacer acto de presencia permanente en cuanto Corto, en la historia El Ángel de la ventana de oriente, se traslade a Europa. El mundo de Pratt, el Universo de Hugo Pratt, está formado por los personajes que ha ido creando a lo largo de su carrera. Así, personajes de las historias de Ann de la Jungla aparecerán en Corto Maltese y en Los Escorpiones del desierto, y a secundarios de las aventuras de Corto Maltese los encontraremos en Los Escorpiones. Tristan, como Caín y Steiner también volverán en otras historias de Corto.

Según contaría Jean-Paul Mougin, secretario de redacción de Pif, la idea inicial de Pratt era narrar una historia larga, continuando La balada del mar salado, en entregas. Pero esa no era la línea editorial de la revista francesa. Querían historias realistas completas que acompañasen a las páginas más humorísticas de la revista, no de continuará. Cuando Pratt llegó con el segundo episodio de Corto, Cita en Bahía, que en realidad era la continuación de El secreto de Tristan Bantam, le tuvieron que llamar al orden y decirle que cada episodio debía ser independiente, nada de realizar una larga historia en base a entregas. Nunca satisfizo a Pratt tener que contar sus historias en 20 páginas, aunque decía que le dio oficio y disciplina. En cuanto pudo, fuera ya de la revista francesa, volvió a las historias largas sin número predeterminado de páginas.

Las historias publicadas en Pif terminaron siendo recogidas en cuatro libros: Bajo el signo de Capricornio, Siempre un poco más lejos, Las Célticas y Las Etiópicas. Los dos primeros títulos contienen las 11 historias que sitúan a Corto en Sudamérica. El tercero reúne las seis aventuras del personaje en la Europa de la Primera Guerra Mundial. El cuarto libro lleva al personaje al cuerno de África y consta de cuatro historias.

En estos libros nació el Autor Hugo Pratt. Y surgió el mito Corto Maltese. Estas 21 historias contienen momentos inolvidables, y dibujos y secuencias que han pasado al acervo cultural de los lectores de todo el mundo. Incluso más allá de los lectores de comic. Al convertirse el personaje en un ícono cultural y popular, sus imágenes más celebradas son patrimonio de la memoria colectiva.

Es fácil escoger momentos importantes de unas historias que los tienen en abundancia. Tal vez desde el punto de vista de la trama y la narración, en sentido puro, los episodios titulados Concierto en Do menor para arpa y nitroglicerina (primera de las historias de Corto publicada en España, convenientemente censurada) y Sueño de una mañana del medio invierno, sean dos de las más interesantes y logradas. El primero recoge un oscuro asunto de traición, y heroicidad encubierta,

que tiene lugar durante la revolución irlandesa, en línea con lo que hiciera primero Jorge Luis Borges, en el cuento Tema del traidor y del héroe, recogido en su libro Ficciones, y luego Bernardo Bertolucci, en el film La estrategia de la araña. En esa historia, cuyo arranque recuerda a los primeros planos de la película, de 1935, El delator de John Ford, Corto lleva armas a los revolucionarios, y se ve envuelto en una compleja

trama de violencia, traiciones y amor no correspondido. Como tantas veces, Corto acude para vengar a un amigo. La amistad es la ideología a que se somete el personaje. Lo que vuelve esta historia tan desconcertante es que Corto mata a varios hombres para vengar a un amigo que no lo

merecía, y cuyo comportamiento no tenía nada de heroico. Motivo para reflexionar.
En Sueño de una mañana de medio invierno, suerte de remedo de la comedia de Shakespeare a que el título se asemeja, Corto se verá, oníricamente, envuelto en la defensa de la mitología céltica, a la que los representantes de la mitología germánica quieren invadir. En el mundo real el marino ayudará a desbaratar una operación de invasión, menor, y espionaje en la Inglaterra de la Primera Guerra Mundial. Como la historia es un sueño que tiene el protagonista, no tienen importancia las incongruencias en la trama.
Desde el punto de vista de la utilización del lenguaje del comic, en los episodios de estos primeros libros de Corto Maltese, hay momentos, páginas, memorables. Pratt utiliza sabiamente la distribución de la página en cuatro tiras, para que el conjunto de lo que ve el lector sea armónico y, muchas veces, de gran belleza plástica. Adquieren gran importancia las viñetas sin texto, para afianzar la psicología de los personajes, o para dejar que el lector concluya una situación. También las escenas de acción, otra de las virtudes de Pratt, están resueltas, planificadas, con maestría y agilidad endiablada, y con un uso de las líneas cinéticas y las onomatopeyas cuanto menos sorprendente.
Pratt tenía tendencia a escribir demasiado diálogo, y en estos episodios que constaban de solo

20 páginas tenía que apurarse mucho para contar todo lo que pretendía. El abuso de texto se nota especialmente en las historias en que Pratt obliga a los personajes a explicarse, prolijamente, en pocas viñetas. Para el lector habitual, formado diríamos, esto, como la escasa atención que el dibujante otorga a los raccords de mobiliario ínfimo, son minucias que pasan desapercibidas, y no entorpecen ni debilitan la narración. Esos descuidos irían siendo subsanados en obras posteriores. Páginas como las 10 y 11 del episodio De otros Romeos y otras Julietas, son buen ejemplo de la capacidad gráfica e inventiva del dibujante Hugo Pratt. Ejemplos como éstos hay sobradamente en su obra.
En la revista italiana Linus, de Enero de 1974, dio comienzo la siguiente historia de Corto. Llamada sucesivamente Las linternas Rojas, Conte Sconta detta arcana y, definitivamente, Corto Maltese en Siberia. En ella el autor ya pudo dar rienda suelta a su capacidad fabuladora sin límite de páginas ni, suponemos, de censuras porque, en definitiva, Pif era una revista para niños, y lo increíble es que consiguiese realizar allí aquellas historias de Corto, pese a las opiniones en contra de su trabajo que expresaban guionistas y redactores jefes como Roger Lécureux o Jean Olivier. En Corto Maltese en Siberia, el protagonista y su ocasional compañero Rasputín, se ven sumergidos en la Rusia de la guerra civil, mientras intentan hacerse con el tren del oro del general contrarrevolucionario Kolchak. El tiempo y el lugar donde transcurre la acción, permitieron a Pratt homenajear al Milton Caniff de la historia de Terry Lee contra el general Klang.

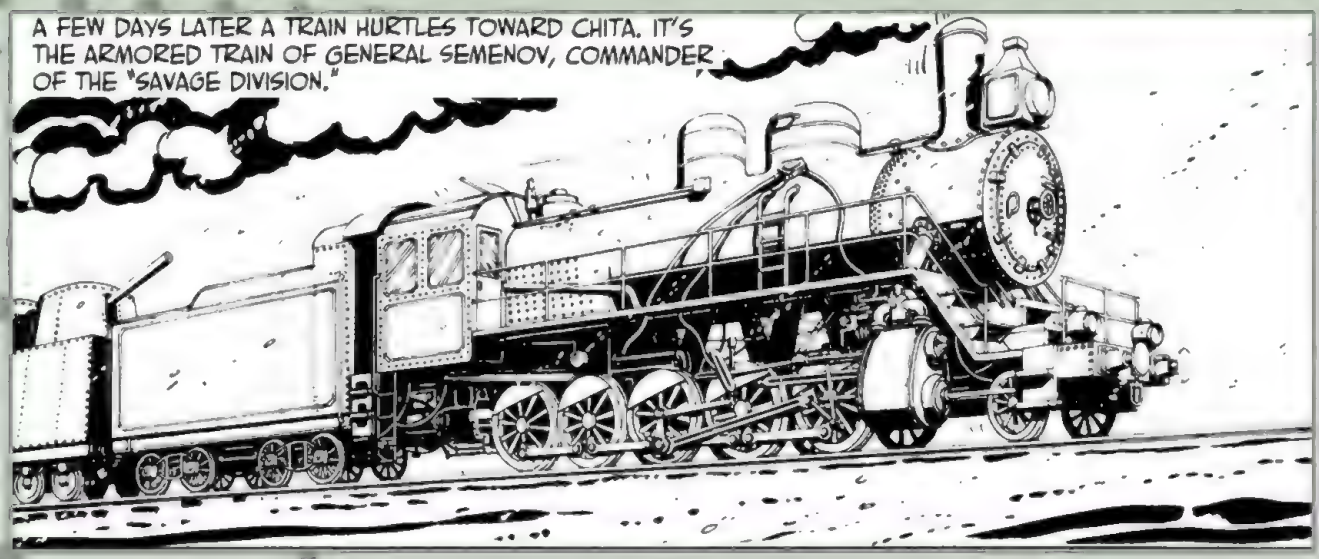
Corto Maltese en Siberia añade otra mujer a la lista de las memorables féminas que se encontrarán con Corto a lo largo de las historias del marino errante. En este caso fue la comunista china Shangai Li. Será habitual, en las búsquedas del tesoro que emprende Corto, que el fracaso virtuoso sea el colofón de la persecución de la riqueza material. Lo importante es el viaje, la búsqueda en sí, nos cuenta Pratt

A poco del comienzo, de las 109 páginas de que consta la historia, Pratt abandona el rayado a plumilla que había utilizado en su obra anterior con el personaje para completar los volúmenes y crear efectos, y se decanta por la utilización de rotuladores para la línea y pincel para las manchas negras. Los grises desaparecen, mientras Pratt abraza algo similar a la estética de la "Linea clara" franco-belga. Con el distintivo del negro vigoroso, a golpe seco y no delimitado de pincel. La dejación del instrumento de la plumilla para pasar a tinta, y el evitar los grises que provocaba el rayado en sus viñetas, hubo de ser motivado por las expectativas, cumplidas, de que tras la edición en blanco y negro, en revista, sus historias serían editadas con color añadido, en formato libro. Y en esas ediciones coloreadas, las rayas, los grises, son un estorbo para la aplicación de los tonos por el colorista. Como tantas veces, la decisión creativa fue motivada por una razón puramente comercial.

Pratt que, con la participación de sus ayudantes argentinos, había dado cátedra al dibujar maquinaria de guerra y aviones en episodios de Ernie Pike, en su trabajo para la Flettway, se sirvió del arquitecto italiano Guido Fuga en relatos de Corto Maltese anteriores, como La conga de las bananas o Côtes de nuit y Rosas de Picardía, y lo vuelve a incorporar para que le dibuje los trenes, aviones y automóviles de sus nuevas historias. Probablemente porque se había cansado de dibujar algo que era meramente retórico en su discurso gráfi-

co, y creía que le restaba tiempo para lo importante: la trama argumental, la narrativa y la búsqueda del encuadre perfecto, de la solución más sencilla para el complejo problema de volver memorable cada viñeta. A pesar de los esfuerzos y paciencia de Fuga y del realismo detallista de sus máquinas, los lectores siempre echarían de menos la mano del dibujante veneciano en las tanquetas e ingenios mecánicos.

Aun habiendo muchos momentos reseñables desde el punto de vista narrativo en esta complicada historia, que abunda en anécdotas interesantes, carece de un argumento sólido. Resumible en el hecho de que una tríada china, las Linternas Rojas,



encargan a Corto capturar un tren con el oro del Zar y repartirse luego el botín. La parte más memorable, probablemente, son las cuatro páginas de despedida entre Corto Maltese y Shangai Li, en la parte final del libro. Toda la habilidad narrativa de Pratt, su portentosa capacidad para elegir el plano apropiado, la angulación adecuada y la iluminación mejor y que más acompañe al sentimiento que pretende describir, está en estas páginas. La capacidad de Pratt para controlar el tiempo del relato, y por tanto las emociones del lector, estaba en horas altas.

Sirat al bunduqiyyah, Fábula de Venecia, es la siguiente historia que Pratt creó del personaje. Corto vuelve a Venecia, donde ya había estado en la historia El Ángel de la ventana de oriente, que abría el libro Las Célticas. Una aventura aquella de manuscritos olvidados, traidores, reencuentros con antiguas enemigas y la ciudad de Venecia, sumergida en la Primera Guerra Mundial. En esta ocasión la guerra ha terminado, y es nuevamente la búsqueda de un tesoro, la Clavícula de Salomón, lo que motiva la estancia de Corto en la villa de los canales.

Pratt aprovechará para incluir en esta historia muchos de sus recuerdos y de sus sueños venecianos. Junto a las nacientes escuadras del Fascismo, encontraremos al Poeta, trasunto del escritor Gabriele D'Annunzzio, y a una joven filósofa y espiritista, Hipazia, que se cree reencarnación de la legendaria Hipatia de Alejandría. Crímenes y engaños bajo la vigilancia de la encapuchada masonería veneciana, a la que Pratt pertenecía. Viajes al viejo gueto judío, y secundarios como Patita de plata, en su carricoche nimio, tirado por su hijo Boeke, enamorado sin remedio de Hipazia. Y la aparición de Louise Brookszowyc, un homenaje a la actriz Louise Brooks y al personaje Valentina, del también autor italiano Guido Crepax. Esa Louise, que recoge a Corto tras ser tiroteado en los tejados de Venecia, habrá de ser leiv motiv del viaje de Corto a la Argentina en la historia Tango.

Pratt, continuó simplificando su trazo en este trabajo, asistido por Guido Fuga en la labor de dibujar las esquinas de la ciudad, que acogen los paseos y carreras de los protagonistas, y por Mariolina Pasqualini en los colores. El amor de Pratt por los rotuladores, para pasar a tinta, no cejó. Decía que el rotulador se deslizaba como una plancha de ropa. De la misma forma podía utilizar un bolígrafo Bic para hacer rayados. Los negros, el pincel, siguen siendo esenciales en el dibujo. Pero Pratt, ya empieza a dejar sin marcas de profundidad algunas viñetas, porque sabe que el color destacará los planos de la imagen. Y sin embargo, ese despojarse de lo superfluo, de lo que el autor ve superfluo, en el dibujo, conducirá a blancos y negros absolutos, a una nueva forma de trazo en el comic, que influirá notablemente en dibujantes como José Muñoz, Didier Comès o Manfred Sommer. Ahora que piensa en el color que le

añadirán, resulta que los dibujos reproducidos en blanco y negro de Pratt se vuelven más versátiles e influyentes que nunca. Dibuja en tiras separadas, para que la reproducción se realice en páginas de cuatro tiras unidas. Coloca mejor los bocadillos de diálogo, y continúa encantando a sus lectores, mientras comienza a profundizar, suavemente, en su línea de historias más esotéricas y oníricas.

La casa dorada de Samarcanda es la más larga de las historias de Corto. Y la que más tiempo le llevaría a Pratt concluir. Comenzó a editarse en 1980 y no finalizaría su publicación hasta 1985. Entre medias, Pratt realizó la aventura titulada La juventud de Corto.

La casa dorada de Samarcanda es una prisión donde se encuentra recluido Rasputín, verdadero protagonista de esta historia, que mezcla la búsqueda del tesoro de Alejandro Magno, con la muerte del general turco Enver Bey a manos de los soldados soviéticos, el regreso de la antigua adversaria de Corto, Venexiana Stevenson, ahora embarazada, lo que la imposibilita para la acción y sale de escena. A Pratt le gustaban las mujeres pero no si eran madres. La aparición del doble de Corto Maltese, que resulta ser un general turco llamado Chevket, que no se encontrará con Corto, aunque serán confundidos una y otra vez, incluso por Rasputín, dará lugar a el inevitable comentario de la leyenda del doble y de su trágico final si los iguales llegaran a encontrarse.

La trama resulta mejor construida, argumentalmente, que la aventura en Siberia. El mundo en descomposición que refleja y la interactuación de las diferentes etnias y personas con las que el protagonista se cruza, es relatada de forma brillante, jocosa o terrible. Siempre con la mirada irónica pero comprensiva que el autor utiliza para describir a los habitantes de este solar de minifundios alambrados que es la Tierra. Como siempre, Corto es un espectador, implicado a su pesar. Él solamente pasaba por allí, buscando un tesoro,

pero se ve impelido a actuar. Al final, el tesoro es otro sueño que se desvanecerá, como los ideales panturcos de Enver Bey.

Pratt ya es dueño definitivo de la grafía, del trazo de su dibujo en Corto. Ya no hay titubeos. Hay avances en el trazo, simplifica, busca lo esencial; sigue con los rotuladores y el pincel, mágico en sus manos. Seguirá dibujando sus originales directamente en tiras. Casi siempre tres viñetas por tira. Escasamente, dos viñetas. A menudo, una sola viñeta ocupa la tira. La página definitiva constará de cuatro tiras.

La acción se balancea con largas escenas de conversaciones en que el autor desarrolla su gran maestría para los diálogos. En esas escenas, Pratt recurre a la repetición de primeros planos, al juego con la unidad de la página. En los acercamientos y alejamientos de plano encuentra recursos expresivos de gran fuerza narrativa. El dibujo de un gorro militar, en un acercamiento de tres viñetas, puede tener más punch expresivo, narrar mejor la acción, que doscientos soldados a la carga con bayoneta calada dibujados con minuciosidad. Pratt es experto en volver sencillo lo complicado. El uso del blanco y el negro puros nunca será tan comunicativo, en Pratt, como en esta obra. El autor sabe qué planos seleccionar, cómo colocar en la viñeta a los personajes y cómo iluminar, qué sombras esenciales plasmar, qué onomatopeyas colocar y dónde. En una obra tan larga de ejecución, la precisión del dibujo no decaerá en ningún momento y a cada vuelta de página el autor provee de soluciones nuevas, de imágenes sorprendentes para contar su historia. Lele Vianello es su ayudante.

La juventud de Corto supuso la consecución del deseo de Pratt de dibujar una tira diaria y una página dominical a color en un periódico, como sus ídolos juveniles, Lyman Young y Milton Caniff. Pero poca cosa más supuso, ya que la brusca interrupción de la tira, junto con los problemas editoriales del diario parisino La Matin, dejan a la historia coja e inacabada. Y nunca se publicó ninguna página dominical, solo las 132 tiras diarias en blanco y negro. El protagonista de La juventud de Corto resulta ser Rasputín, incluso Jack London, vuelto personaje, tiene más apariciones que este Corto de diecisiete años, que se encuentra en Manchuria a mitad de la guerra chino-japonesa, en 1904. Las tiras originarias fueron despedazadas, para conseguir un libro de 64 páginas que, convenientemente coloreado, fue publicado en 1985. Por fortuna, en 2011, Casterman lo reeditó en blanco y negro con el formato de 4 tiras por página y en una espléndida edición.

Tango. Y todo a media luz, es la aventura en que Corto viaja a Argentina para buscar a la hija de su amiga veneciana Louise Brookszowyc. Es 1923, en una Buenos Aires que Pratt recrea a su manera, entre onírico y suma de realismos de tiempos diferentes. Con una trama cuasi policial, Corto reencontrará a amigos con los que convivió en los años diez, en aventuras de Corto que Pratt nunca pudo escribir pero de las que habló, entre ellos Butch Cassidy, en el afán de reunir personajes de ficción con personajes reales, para dar fuerza al relato. Bajo las dos lunas de la estación Borges,

Corto lucirá su traje y su peinado engominado, aptos para bailar el Tango. La música que une a una ciudad, un país, hecho con trozos de medio mundo. Corto rescatará a la hija de Louise, que se convertirá en la madre de Valentina Rosselli. Una historia de las mafias de la prostitución y de las mafias de los estancieros de la Patagonia, de empresarios y de policías corruptos. Como siempre, Corto sigue su ideología de la amistad, por eso viajó a Buenos Aires.

Gráficamente ofrece un aspecto menos cuidado que La Casa dorada de Samarcanda, aunque participa de todos sus hallazgos expresivos. Pratt deja demasiado a menudo las viñetas en manos de sus ayudantes. Y los coches de Guido Fuga, sobrevuelan más tiempo del necesario las calles adoquinadas y las carreteras terrosas, de la Buenos Aires soñada por Pratt. Luego, la magia del dibujo aparece en viñetas, en tiras, mostrando cuchilladas en la noche; en las onomatopeyas que se vuelven dibujo mismo y en esquinas evanescentes, resueltas a pincel, envueltas en una niebla densa, que sirve de transición entre escenas. Vuelve Pratt, más perezoso, más cansado o más puro, pero igualmente hábil y artista.

Las Helvéticas suponen la desviación definitiva de Corto por el sendero de lo onírico, lo mítico y lo esotérico. A estas alturas contamos 67 muertos a manos de Corto. Siempre en legítima defensa de la aventura. Ya no matará a nadie más. Han pasado los años y el Mito gana la partida a la Historia en el fragor creativo de Pratt. Aunque el Mito y la Magia siempre estuvieron presentes, para salpicar los relatos más apegados a la Historia y la política, en los episodios de Corto. Desde Boca Dorada y su magia Vudú, hasta el brujo

africano Shamael, que Corto encuentra en De otros Romeos y otras Julietas, allá en el lejano 1973 en las páginas de la revista Pif. Las historias de Pratt siempre apostaron por dejar claro que existen muchas puertas para entrar, para abordar, eso que singularmente denominamos realidad.

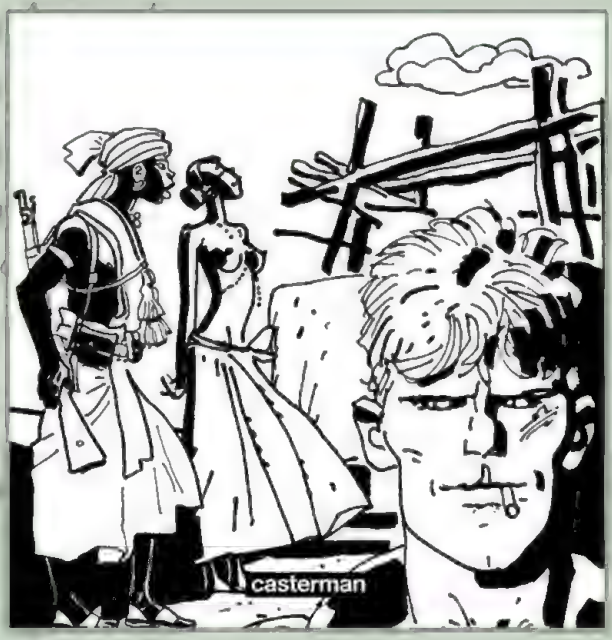
En el libro Las Helvéticas, también llamado Rosa Alquímica, Pratt abandona definitivamente el toque social, crítico y el vaho progresista que tuvieron los relatos de Corto en los años´70, para deslizarse por otros caminos, los de los sueños literarios y de las mitologías que los alimentan y de los que se nutren. Aquí volveremos a viajar junto al profesor Jeremiah Steiner, que va a encontrarse con el escritor Herman Hesse, viaje que permitirá a Corto medirse con Klingsor, el caballero, como surgió de la imaginación de Hesse en su novela El último verano de Klingsor. Y de ahí a King Kong, el

moderno mito holywoodiense, y a la propia Muerte con su guadaña segadora. Sin embargo Corto beberá de la fuente de la eterna juventud, con lo que nunca morirá y permanecerá siempre joven. Todo es posible en el territorio de los sueños, los mitos y la literatura, dibujada o no.

Pratt sigue trabajando en formato tira. Ya no cambiará. Para ganar páginas en los libros, cada tres de esas tiras conformarán una página. Tendremos pues páginas de entre 4 y 9 viñetas. El ritmo narrativo clásico de Corto, conformado por páginas de cuatro tiras, se altera; a la vez que las líneas del dibujo (quizás al aumentar las proporciones de su reproducción respecto al dibujo original) se vuelven más gruesas, a veces más groseras, pero van a lo esencial. Los globos de los diálogos ganan espacio en la viñeta. Pratt está creando, sin saberlo, algunas de las pautas que habrán de seguir muchos de los autores de la generación siguiente, la generación de la llamada Novela Gráfica.

MU, el último título de Corto Maltese, cierra un bucle narrativo iniciado en aquel lejano primer episodio de Corto, titulado El secreto de Tristan Bantam. Volvemos al mismo lugar geográfico, con los mismos intérpretes de aquellos episodios iniciales, más algunos que han sido compañeros de vagabundeo de Corto a lo largo de los años. Buscan otro tesoro inalcanzable, con el éxito habitual. Pero esta vez entrarán en el reino subterráneo de Mu, el continente perdido. Allí dentro, Pratt dará rienda suelta a toda suerte de creencias esotéricas e iniciáticas. Desde participar en ceremonias aztecas hasta encontrar las piedras talladas de la isla de Pascua. Todo puede convivir en esos reinos mágicos. Es el sincretismo absoluto. Pratt escribe el guion sobre la marcha y coloca dentro de su historia todo lo que le influye en el momento. No lo sabe, pero será su última travesía con Corto y, por primera vez, no sabe a dónde le llevará la aventura, navega sin cartas de mar ni sextante. De igual modo es la historia de Corto más hilarante, llena de humor e ironía.

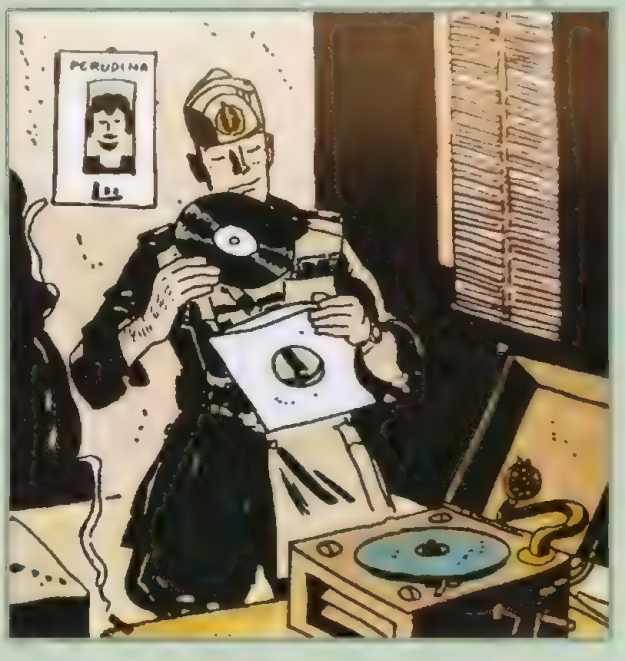
El dibujo de Pratt se radicaliza aún más. Se queda en lo seminal. Se descompone en sus dos piezas básicas: la línea y los trazos de negros del pincel. La belleza de algunas viñetas, en la edición en blanco y negro, provienen de lo inevitable, de la maestría del autor para conjugar el uso de los negros con el blanco agresivo del papel. Dice que su dibujo es una escritura dibujada. La marca de Pratt, que sigue brillando, proyectándose al futuro, cuando lo que entonces mostraba sea el camino seguido por tantos autores actuales. Este marino no ha perdido la gracia del mar. Como Picasso, podía dibujar de manera académica pero su meta estaba en otro lugar, en otra línea de expresión. Encontrar el instante en el papel donde el dibujo se vuelve caligrafía y la letra imagen. Como en Picasso, hay que saber mirar y entender. En este libro contó con la ayuda del inseparable Lele Vianello.



Paralelamente a los libros de Corto Maltese, Pratt realizó la serie de cinco historias Los Escorpiones del desierto. Comenzó en la revista Sgt. Kirk como una historia coral. Sin embargo, desde su segundo episodio uno de sus protagonistas, el teniente Koinsky, se quedará como personaje único e hilo conductor de la serie. Los Escorpiones del desierto son una sección especial, e irregular, del ejército británico, en Medio Oriente y el cuerno de África, durante la Segunda Guerra Mundial. Pratt vuelve, en la ficción, a los lugares y época, donde pasó su adolescencia.

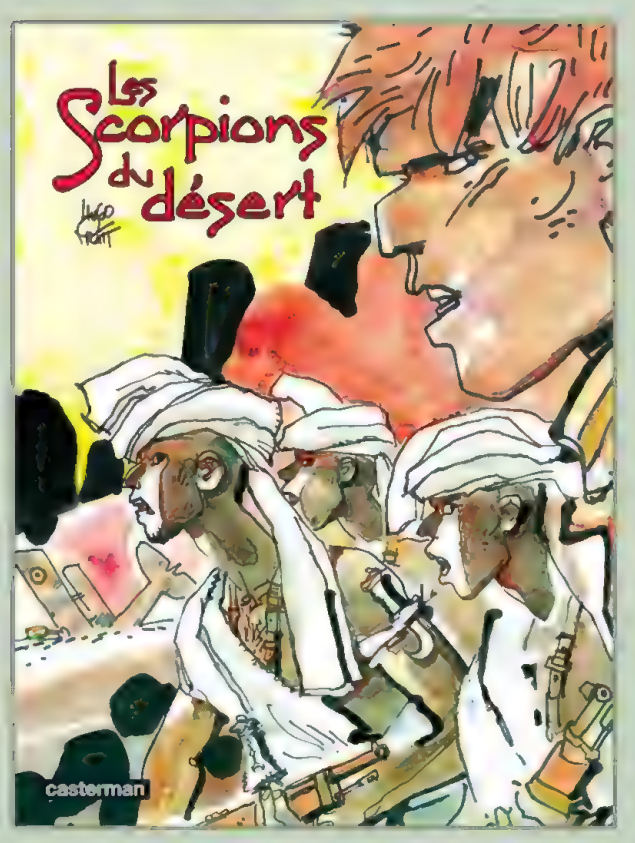
En la primera de las historias de los Escorpiones se nos habla de traición. Estamos en los años previos al surgimiento del estado de Israel. En un soberbio final, un musulmán y un judío discuten frente a la tumba de Judit, la chica muerta en una trama de traición y espionaje bélico. Pratt solo precisa de una página para explicar el irresoluble conflicto que se avecina entre palestinos e israelíes.

En Piccolo Chalet gaio come te..., segunda historia de la serie, con el polaco, y judío, Koinsky ya de protagonista, conoceremos al teniente italiano Stella y volveremos a encontrar a Cush, el Beni Amer, violento y castrador, que ha aprendido a tomar el té a las cinco de la tarde, y que habíamos conocido como compañero de viaje de Corto Maltese en sus aventuras por estos mismos lugares, aunque casi veinte años antes en la ficción. El teniente Stella, un vividor amoral, lleno de gracia y de sueños imposibles, que morirá a manos del justiciero Cush, dejará tan profunda huella en Koinsky que lo seguirá recordando hasta el último episodio de la serie. Estos dos relatos forman, en las ediciones en blanco y negro, el primer libro. Pratt inició esta historia en 1969, en el número 28 de la revista Sgt. Kirk, donde publicó las cinco páginas iniciales, pero no finalizaría esa primera narración hasta 1975.



Gráficamente, las aventuras de Los Escorpiones... comparten el devenir evolutivo de Corto Maltese. Las páginas iniciales siguen el estilo de los episodios breves de Corto, cuatro tiras por página, utilización de la pluma y el rotulador para el dibujo y el pincel para manchar las rotundas sombras. Utiliza bloques de texto para hacer avanzar y situar la historia, y los personajes hablan en demasía. Los bloques de texto son extractos del diario de guerra del teniente Koinsky, lo que les da una justificación narrativa.

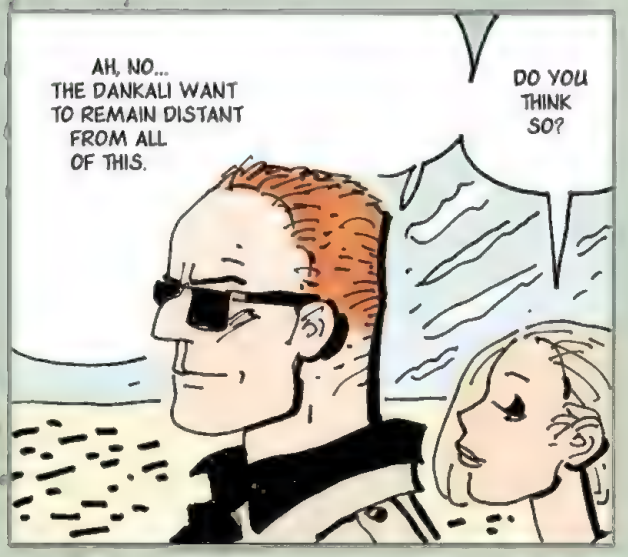
Abandonada la historia tras aquellas cinco páginas, sería retomada cuatro años después, en la revista belga Tintin. Para continuarla, Pratt llamó a Guido Fuga para que dibujase los trenes y aviones. Así surge esa curiosa mixtura de rectas de tiralíneas y



artilugios bélicos de manual de instrucciones, que parecen congelados, junto a los trazos vibrantes y las manchas agresivas que pueblan las viñetas de Pratt. Lele Vianelo le ayudó con el entintado y los fondos. En la edición en color Anne Frognier añadiría las acuarelas En esta época, el dibujante había descubierto los rotuladores, que cada vez contenían tinta con menos alcohol y que le permitieron redondear el contorno de las figuras. Las plumillas empezaron a ser un artículo de lujo para el veneciano; una pena para los dibujos originales, porque la tinta de los rotuladores se ha ido desvaneciendo desde entonces, siendo la línea ya un pálido rastro en algunos de aquellos dibujos.

El tercer episodio, Un fortín en Dancalia, nos permitirá conocer al capitán italiano Mario Palchetti y al doctor Ferreti, un homosexual de rígida moral. Únicos blancos, hasta que llega Koinsky, de un fuerte en medio del desierto. Fortaleza teóricamente asediada por los guerreros dancalos, los senegaleses y los ejércitos aliados. El capitán Palchetti, loco, enamorado de la ópera y con una amante nativa, la bella Kismet, será el centro de la tragedia. Como en la ópera, todos morirán al final, menos Koinsky, claro, y el teniente francés De la Motte, partidario de De Gaulle, que tendrá amplia participación en el siguiente episodio. Pratt, en estas páginas dibuja para que sus viñetas sean posteriormente coloreadas por Patrizia Zanotti. Los grises rayados de las primeras páginas de la serie ya no están. Los mejores momentos narrativos, y de elegante dibujo, son aquellos en que la bella Kismet, pétrea, duda entre su protector, el extranjero blanco, Palchetti, y el amenazante enamorado nativo, Amedh.

Conversación mundana en Mululhe, es la cuarta entrega del devenir de Koinsky en la guerra del desierto. Esta vez en otro fuerte italiano, mandado en esta ocasión por el leproso mayor Fanfulla. En realidad este episodio es como un largo prólogo al siguiente, pues el teniente De la Motte, el otro protagonista de la historia junto a Koinsky y Fanfulla, no cesa de conversar sobre lo que sucedía en un cabaret de Djibuti, llamado Brisa de mar, antes de iniciarse la guerra. Parece que allí se reunían los oficiales de los distintos ejércitos, coloniales e invasores, de la zona; todos se enamoraban de la misma bailarina, Adrienne, la cual estaba enamorada de Fanfulla. Al enfermar de lepra, Fanfulla desapareció de Djibuti. Adrienne, enfermó de amor y perdió la razón, pero no los enamorados. Enamorados como el melancólico, y pesado, De la Motte.



En Brisa de Mar, último episodio de la serie realizado por Pratt y una obra maestra, la verdadera protagonista será Madame Brezza, regente del cabaret/burdel Brisa de mar, del que tanto se habló en el episodio precedente. Koinsky estará rodeado de estrambóticos personajes como Guerrino, el enano italiano, judío y fascista; Ghula, la dancali jefa de un comando de mujeres guerreras que matan sin piedad y con inteligencia; indochinos que se creen franceses, y nazis alemanes que se ven impelidos a aceptar transfusiones de sangre judía para salvar su vida. En medio, una guerra en la que casi nadie cree y que a cada paso parece más sin sentido.

Los dos últimos episodios, separados por diez años de distancia en su realización, presentan, en la plástica, datos en común. Fueron dibujados tira a tira, con una o dos viñetas por tira, para ser publicados en libros de tres tiras por página. Lele Vianello no andaba muy lejos del estudio de Pratt en esa época. El dibujo de Pratt seguía prescindiendo de lo accesorio, en busca de las formas y líneas esenciales, que encontraba. Pendiente del color que Patrizia Zanotti daría posteriormente a sus dibujos, y en el último libro, con una torpe afición a la fotocopiadora para que Guido Fuga trabajase menos, o solventar las ausencias del arquitecto italiano. Sin embargo hay que destacar la documentación que Pratt exhibe en estos libros, en un tiempo anterior a Internet, donde encontrar los datos y las imágenes era labor casi de explorador. La documentación que manejaba estaba formada por miles de libros, mapas, fotografías, documentos, datos y papeles de todo tipo que el creador de la serie había acumulado sobre los años en que transcurrían las historias. Con aquello se podía reconstruir la época de las historias de Los Escorpiones hasta la última taza utilizada en un café.

Esa última entrega de Los Escorpiones, merece un estudio más profundo. Es quizás el libro de Pratt más feminista, repleto de humor e ironía, donde muestra toda su admiración por la mujer, por las mujeres, tan distintas. Madame Brezza, es uno de sus personajes más complejos y mejor construidos; recuerda a aquel teniente Slutter de Una balada del mar salado. Ambos comparten, además, el mismo final. Ghula, jefa de una banda de dankalis castradoras y libertadoras de mujeres esclavas, es otra de los grandes caracteres de mujer en los relatos de Pratt. Nunca antes nos había acercado el absurdo de la guerra de forma tan evidente como aquí, para dejar en claro que los soldados son peones a los que no dirigen sus mandos naturales, sino los intereses económicos e industriales de las grandes compañías de los imperios en conflicto. Pratt, aunque detestaba la guerra, amaba las historias bélicas; género, el bélico, al que pueden incorporarse el 90% de sus creaciones.

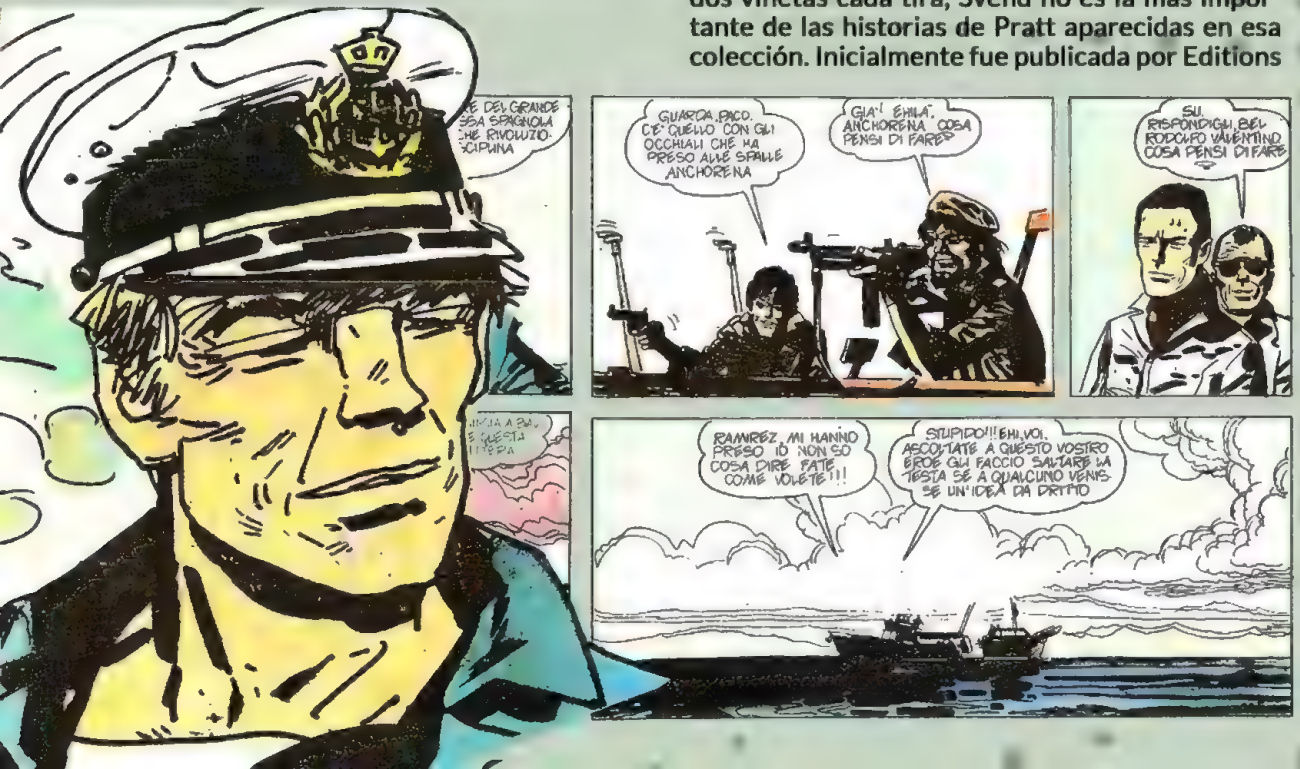
Pratt terminó de dibujar Brisa de mar en 1993, después de ser operado de la vista, y se publicó un año escaso antes de su muerte. En esos dibujos impetuosos y básicos, está todo el saber acumulado en largos años de trabajo, que le permiten

escoger el ángulo exacto y la mueca idónea del personaje. Y son esos dibujos la confirmación de que el comic no necesitaba del academicismo en el trazo para comunicar, ni de la precisión, falsamente realista, para hacerse comprender por lectores modernos, acostumbrados a conocer el mundo, visualmente, por los medios de información de masas. Pratt daba el paso que la narrativa literaria había ejecutado muchos años antes: no conviene perder una página describiendo fotográficamente a un elefante, cuando los lectores han visto imágenes fotográficas de los paquidermos antes de cumplir los cinco años. Los más importantes autores de comic de la siguiente generación obtuvieron esta importante lección. Y a partir de ahí pudieron crecer y hacer avanzar el lenguaje de las viñetas.

Svend, La macumba del Gringo, Al oeste del Edén, Jesuita Joe, Cato Zulú, Un cuore garibaldino, En un cielo lejano, Saint-Exupery: El último vuelo y Morgan, fueron los trabajos más importantes realizados, a la par que las dos series habituales, durante los últimos 20 años de vida de Pratt. Nueve historias independientes, pequeñas novelas, con un número de páginas que oscilan entre las 47 y las 77 páginas. Su mérito narrativo, en varios casos, es muy superior a su longitud.

Svend, la primera, cronológicamente, de esas obras, es un trabajo realizado a lo largo de varios años, en pleno cambio de estilo gráfico. La diferencia de dibujo es fácilmente apreciable entre las primeras páginas del libro y las últimas. Una cartografía perfecta de la evolución del trazo y estilo de dibujo del autor. Casi toda la historia sucede en un barco cerca de la costa centroamericana. En realidad, es una historia más próxima a los temas y atmósferas del cine y la novela de género negro que al relato de aventuras, en el que teóricamente se inscribiría. Pratt ya había practicado el comic policiaco en el breve pero eficaz O'Hara, publicado en 1964 en la revista argentina Misterix. Trataba de probar, en aquellas escasas cuatro páginas, que él podía desenvolverse en todos los géneros de la narrativa popular. Svend, marino con barco alquilable por millonarios ociosos, es un poco como Corto Maltese, pero menos irónico y más inflexible. Se verá implicado en un turbio asunto de estafa, revolucionarios centroamericanos, con ideas y aliados poco claros, y mujeres de, al menos, doble moral.

Realizado en el formato adecuado para ser reproducido en los libros de la colección Un Uomo un' avventura, es decir páginas de tres tiras con una o dos viñetas cada tira, Svend no es la más importante de las historias de Pratt aparecidas en esa colección. Inicialmente fue publicada por Editions



Vaillant, en formato tira a tira, en blanco y negro, con ampliaciones indebidas de algunas viñetas. Fue coloreada, como todas las obras de Pratt en la colección italiana de Sergio Bonelli, por Anne Frognier.

La macumba del Gringo, es la siguiente historia de Pratt para el sello Un uomo un' avventura. Es la primera realizada conscientemente para ese formato, que Pratt utiliza sabiamente. Se adecúa al ritmo narrativo que exigen las seis viñetas por página, incidentalmente transformadas en cinco para apuntalar alguna circunstancia narrativa o plástica, y vuelve su dibujo enormemente eficaz, alusivo y bello. Cuenta una historia de cangaçeiros, brujas, bonitas mujeres equivocadas y sudorosas, zombies, aparecidos y dramas insolubles, en que el Sertao, donde están inmersos los protagonistas, es dibujado por Pratt con líneas difusas y manchas insinuantes. Y el creador veneciano deja para la historia del arte sus mariposas, imposibles y bellísimas. Como en tantas de sus historias Pratt hace participar a personajes de otras narraciones suyas, aquí al Capitán Corisco que conocimos en el temprano capítulo de Corto Maltese Samba con Tiro Fijo. Existe un universo Hugo Pratt, como existe un universo Marvel o DC, pero más consistente.

Al Oeste del Edén es, posiblemente, la mejor historia, y la más terrorífica, de Hugo Pratt lejos de Corto Maltese. Sucede en 1922 en la Somalia británica. El teniente inglés Abel Robinson, al mando de sus soldados somalíes, llega al fuerte, en mitad del desierto, del capitán Adams. Adams ha sido muerto a manos de los derviches, o de los seguidores del ya desaparecido Mulah. Si es que en verdad el Mulah ha muerto. En todo caso, el Vengador, una figura entrevista en la línea del horizonte, tal vez un espejismo, va disparando y matando, uno a uno, a los soldados que se refugian

en el escuálido fortín. Mientras, el esqueleto del capitán Adams empieza a hablarle al teniente Abel, aunque solo él puede oir lo que dice el parlanchín montón de huesos. Un viejo conocido de los lectores de Pratt, Shamael, el brujo que ya apareció en Ann de la Jungla y Corto Maltese, hace acto de presencia para decirle al teniente Abel que su hermano, Kayn, le espera para ir a ver a su madre, Ewa.

El amor de Pratt por los mitos, los uniformes militares y el desierto somalí se nos desvela en estado puro en una obra maestra, deudora de los mitos cristianos e islámicos, y de escritores como Dino Buzzati, Conrad o Kipling y dibujada con sencillez y belleza, dándole la misma importancia gráfica a la realidad, al sueño, a la pesadilla o al delirio. Pratt aprovecha como nunca esa distribución sincopada de las cinco o seis viñetas iguales por página. Nunca el desierto fue tan real, tan duro, tan reseco, arenoso y sin esperanza. La enfermedad de la locura volverá a adueñarse de la realidad en el insólito final.

Jesuita Joe, siguiente obra del autor aparecida en la misma colección, nos traslada al Canadá más helado. Un giro de situación de 180 grados. Del desierto abrasador somalí al desértico hielo del Gran Norte canadiense. Doce páginas, sin textos ni diálogos, dan inicio la historia del psicópata vengativo, pero justiciero, Jesuita Joe. Ese comienzo sin palabras, pero con mucha historia, fue la respuesta que Pratt dio a Sergio Bonelli. El editor italiano insistía a Pratt que su problema era que metía demasiadas palabras en sus páginas; probablemente, sostenía el editor y guionista del personaje Tex Willer, porque no sabía narrar si no era con la ayuda de los textos escritos. Quizás fuese una boutade de Bonelli, pero Pratt decidió contestarle con esa docena de páginas iniciales de Jesuita Joe que, precisamente, publicaría en la editorial de su provocador amigo. Una historia llena de dobles sentidos y con un final abierto ciertamente estremecedor, permite a Pratt regresar a sus queridos indios norteamericanos y jugar con las ideas de violencia, justicia y locura.

La continuación de esta obra, que quedaría inacabada antes de la veintena de páginas, se público en la revista italiana Comic Art. Por el propio Pratt nos enteraremos de que Jesuita Joe era primo de Elektra Natchios, la asesina griega creada por el autor norteamericano Frank Miller. Otro de los alumnos aventajados, según propia confesión, del maestro veneciano. El dibujo es desenfadado y cuidadoso, mantiene la estructura basada en la cuadrícula de seis viñetas por página, y es un recital de cómo narrar con pocas o ninguna palabra escrita. Esa ausencia de texto no es sino otra posibilidad del lenguaje del comic. No más enriquecedora necesariamente, pero sí posible. Interesante, siempre que no se caiga en la realización encubierta de storyboards, que, digámoslo, no son comic. Como habría podido experimentar el propio Pratt, cuando fueron adaptadas a los dibujos animados, para televisión o cine, varias de sus historias de Corto Maltese. En alguna ocasión, el dibujante veneciano,declaró, extrañado, que los productores de cine le pedían guiones para llevar a la pantalla a Corto Maltese. Él les contestaba que ya estaba el guion técnico, paso a paso, plano a plano, en sus comics. Es evidente que Pratt confundía los lenguajes. En sus menos momentos reflexivos, creía al comic el hermano pobre del cine.

Aún faltaban bastantes años para que algunos teóricos y autores de comics elaboraran el pensamiento de que todo comic que puede ser adaptado fácilmente, y sin grandes cambios, al cine no es un comic sino una suerte de storyboard.

Los dos libros que reúnen las aventuras de Cato Zulú, publicadas en 1988 y 1990 respectivamente, ejemplifican los últimos años del trabajo de Hugo Pratt. Puede ser visto como el comienzo de una decadencia, que aún trata de aportar momentos de interés y que enuncia que la capacidad fabuladora del autor era mayor que su realidad física para dibujar todo lo que salía de su cabeza. En Cato Zulú, con la colaboración extrema de Lele Vianello, Pratt nos lleva a la Sudáfrica de 1879, durante la guerra entre ingleses y zulúes. Pratt crea otro

personaje, casi tan salvaje como Jesuita Joe, aunque con más sentido del humor y más feo y malhablado. Cuando ya no necesitaba demostrar nada a nivel profesional, el autor veneciano continúa creando caracteres originales y sumerge al lector en tiempos históricos complejos, casi siempre con la guerra como telón de fondo. Con la distribución en tres tiras por página, que ya no abandonará, los caballos y paisajes a cargo de Vianello y el color de Patricia Zanotti, Pratt se reserva para dibujar los personajes y los rostros, que no quiere dejar en manos de nadie.

Tras Cato Zulú, Pratt acepta una serie de encargos que le llevan a escribir y dibujar tres nuevos libros. En un cielo lejano, un encargo de la aviación militar italiana, Un cuore garibaldino, encargado por el partido Socialista italiano, y Saint-Exupéry:. El último vuelo, realizado para los actos del cincuentenario de la desaparición del aviador y escritor de El Principito. De los tres, el mejor resuelto es El último vuelo. Pero tanto Un cuore garibaldino como En un cielo lejano poseen algunos puntos de interés, que los vuelven apreciables. Tienen un mayor grado de consistencia que el habitual, en este tipo de trabajos de encargo por parte de instituciones oficiales. En ambos libros se trata de aventuras bélicas. Un cuore garibaldino transcurre en las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial. El protagonista es el oficial de la inteligencia inglesa William Fogg, que habría de morir en las mismas 48 horas en que reencuentra su amor del pasado. Estamos en la Italia que se debate con, y entre, fuerzas militares extranjeras, forzadas a reconocer el protagonismo de los partisanos o a buscar soluciones políticas conservadoras, aunque eso implique reinstalar en sus cargos a los más blandos de los fascistas que están a punto de ser derrotados. Todo en nombre del anticomunismo. No es un canto a la socialdemocracia, pese a que fuesen los socialistas italianos los impulsores del libro.

En un cielo lejano, transcurre en los principios de la Segunda Guerra Mundial. Pietro Bronzi ama a la novia de su hermano, que le corresponde. Ambos hermanos son militares de carrera. Los cielos de Etiopía verán enfrentarse a pilotos de avión, de distintos países, que horas antes eran amigos. Pese a ser una obra encargada por los militares italianos, Pratt transmite la misma fe en la amistad entre las personas e idéntico desprecio por los sentimientos patrióticos de los países en conflicto que rastreamos en toda su obra.

Saint-Exupery. El último vuelo, fue publicada poco antes de fallecer su autor. La última página de esta historia, que contiene reflexiones sobre la muerte, fue interpretada a la luz del deceso del creador veneciano. Un ejercicio un tanto vano, ya que Pratt había realizado historias posteriores a ésa, si bien no publicadas, antes de morir. Pratt se quejaba de las excesivas restricciones impuestas por la familia de Antoine de Saint-Exupery en la realización del trabajo. Lo que lleva a pensar sobre la necesidad que podía tener el autor para meterse en los berenjenales de este tipo de encargos, por muy bien pagados que estuviesen, pues no imaginábamos que precisase desesperadamente el dinero. El no poder utilizar los dibujos del escritor y tener que someter su obra al visto bueno de los herederos, convirtió el trabajo en tarea ingrata. No obstante, los momentos de Saint-Exupery en la guerra civil española, junto a Durruti y las milicianas en la

batalla de Madrid, son entrañables. Así como la habilidad de Pratt para narrar en paralelo ese último vuelo, en que el piloto desapareció, y el recorrido por su azarosa y poco alegre vida.

Morgan, último libro realizado por Pratt, habla de la historia del teniente de navío Morgan, brillante, valiente y competente oficial de la marina inglesa, al que sus superiores dan encargos de recadero para no perder a un militar habilidoso y muy útil. Un asunto de amor y espionaje completan la trama junto a las citas al escritor Horace Walpole, autor de la novela gótica El castillo de Otranto, al que Morgan respeta, pero su amiga, la teniente Eveline Cunningham, desprecia. El hacer que sus personajes lean libros, o hablen de ellos, es elemento común de muchas de las historias de Pratt. Lo que era parte de esa idea prattiana de comunicar, de mezclar las diversas culturas; de dar, de pasada, información al lector para que éste pudiese utilizarla o no, según su gusto. Convertir sus historias en ventanas abiertas a otras historias.
La parte gráfica de estos últimos títulos es endeble. Muy apoyado en la realización plástica por sus ayudantes, un Pratt ya enfermo, utiliza tiras de dos viñetas para contar, sin la fuerza artística de antaño, historias entintadas con rotuladores y pinceles temblorosos, donde los lápices de los bocetos parecen contener más vida que la diluida tinta final. Probablemente conservara lo mejor de sus ya mermadas fuerzas creativas para sus dos series mayores.
Pratt dejó un buen número de proyectos en grado de bocetos, de páginas a lápiz o de notas de trabajo. La siguiente historia de Corto lo hubiese vuelto a Venecia, a la ciudad de las marionetas, los invasores turcos y el juego del ajedrez. También imaginaba hacer correr al marino alguna aventura en Francia.

Junto a su carrera de narrador en viñetas, Pratt realizó ilustraciones para revistas o campañas publicitarias. Pero lo más notorio de su trabajo artístico, fuera de la literatura dibujada, se centró en los trabajos con acuarelas. Muchas de esas bellísimas aguadas servían para ilustrar las páginas de presentación de las versiónes a color de sus libros de comic. Otras, para ilustrar rediciones de libros clásicos, como Las cartas africanas de Arthur Rimbaud o los poemas de Rudyard Kipling. En ocasiones ponía imágenes a sus libros de viajes, como el excelente J'avais un rendez-vous. Como acuarelista, era tan genial, comunicativo y habilidosamente rápido como lo fue realizando comics. El excelente libro Periplo Imaginario, que reúne muchas de estas acuarelas, es buena prueba de ello.

La labor de Pratt como guionista se centró en sus dos trabajos con el dibujante Milo Manara. La primera colaboración tuvo lugar con Tutto ricomincio con un estate indiana (Verano Indio, en la traducción española). En ella, Pratt regresa a sus queridas guerras indias de Nueva Inglaterra. Esta vez estamos en el Siglo XVII, y la historia que Pratt y Manara nos cuentan tiene más que ver con conflictos de intereses, con dilemas morales, el puritanismo religioso y la represión, que une y enfrenta a las familias de los Lewis y a la del reverendo Black, que con las epopeyas de frontera que nos relató el veneciano, en obras como Wheeling o Ticonderoga. Aunque Wheeling y Verano indio comparten el punto de inicio de la narración: la muerte de una joven india.

Manara adoptó la distribución de página en tres tiras para narrar la historia. Su dibujo realista cosechó gran éxito. La exuberancia de las mujeres y la abundancia de indios por página, junto a la curiosa manera de interpretar las leyes del espacio físico del dibujante veronés, ayudaron al éxito de ventas de este libro.

Y ese éxito les animó a realizar la siguiente historia, El gaucho. Aquí los autores nos cuentan en 124 páginas, con distribución gráfica idéntica

a la anterior, la historia del tambor de la Royal Navy, Tom Browne, que en 1806 se encontraba frente a Buenos Aires, en la invasión inglesa de la ciudad. El artilugio narrativo de Pratt consiste en hacer que el propio Browne sea quien cuente su historia, a un soldado argentino, casi 70 años después de transcurridos los hechos, lo que nos permite saber que Tom Browne se quedó en Argentina y se fue a vivir con los indios.

La historia nos ilustra acerca de la vida a bordo de los grandes navíos de guerra y de la hipocresía de la oficialidad de la marina, y la política expansionista, inglesa. Otro alegato antibélico de Pratt. Verdaderamente esta historia hubiese necesitado otras tantas páginas como las que tiene para haber sido narrada con la enjundia que el argumento merecía. El final, que resulta apresurado de ejecución, deviene triste y desolador. Pero el falso principio, una vez leída toda la historia, lo es aún más.

En los dos trabajos con Milo Manara se aprecia, aún mejor, lo importante que era el dibujo propio a la obra narrativa de Pratt. Pueden ser los mismos diseños de página, el mismo contenido de las viñetas, sin embargo, con otros trazos que los del artista veneciano, el resultado es distinto, otra visión, por tanto un relato diferente.

El dibujo era la literatura en Pratt.

HUGO PRATT, EL AUTOR

En el libro Corto Maltese, Littérature dessinée, aparecido en 2006, Vicenzo Mollica sostiene que la propia vida de Pratt fue la mejor obra de arte que creó el autor veneciano. Esta opinión merece el respeto que debemos a alguien que habla, que recuerda, al amigo que se fue y con el que se compartieron cosas importantes. Aunque esta afirmación pueda ser puesta en duda por el lector atento de la obra de Hugo Pratt. Sin embargo, las palabras de Mollica nos permiten iniciar una reflexión sobre la función decisiva que Pratt ha tenido en la creación y valoración del escritor y dibujante de comics como figura autoral, valga decir como Autor; en el sentido de autoría que los teóricos cinematográficos de Cahiers de Cinéma daban a los directores de cine. Similar al que la tradición crítica literaria reserva a los escritores; sobre todo después de que André Breton y los surrealistas aseguraran que la primera y más grande obra de un autor debe ser... él mismo.

Pratt es un autodidacta forzado. Sus estudios primarios se realizan en Venecia. La enseñanza secundaria la cursa en Abisinia, pero es rápidamente interrumpida por la llegada de la Segunda Guerra Mundial, en el transcurso de la cual muere su padre. Padre que por ser de origen francés le enseña ese idioma. A lo largo de su vida utilizaría, en uno u otro grado, cuatro lenguas más. Ese autodidactismo está en el origen, según alguno de sus colaboradores o amigos, de la actitud que siempre tuvo con los intelectuales o académicos, que podía pasar por complejo de inferioridad y de ahí, explicaban, su necesidad de reconocimiento permanente. Repatriado, junto a su madre, a la Italia que se debate en la guerra civil encubierta que supuso la liberación de la península, no volvería a las aulas. Regresó para ganarse la vida en mitad de una guerra y una postguerra que, al menos en apariencia, vivió con juvenil alegría.

El encontrarse, y formar parte desde el principio, con el llamado Grupo de Venecia, o sea, junto a nombres que luego serían reputados como escritores, caso de Alberto Ongaro, pensadores tal que Franco Basaglia o Rico Caldura, el cineasta Damiano Damiani, o futuros arquitectos como Giorgio Bellavitis, es indudable, y Pratt así lo afirma, que le incitó en la búsqueda de lecturas y conocimientos. Y poca incitación añadida debía precisar el joven dibujante, que ya se había leído buena parte de la mejor narrativa popular anglosajona, mezclada con las adaptaciones de los clásicos de la literatura y de los folletines y las novelas románticas de las ediciones Sonzogno. Más el añadido del cine de aventuras y género que llegaba de Hollywood. En todo caso, lo cierto es que a Pratt se le estudia en la Universidad pero él no estudió en ella.

El autor de Corto Maltese decía que su madre hubiera deseado que él fuese médico. En lugar de ello, el hijo de Lina Genaro se hizo fumettaro, y aprendió a dibujar y a escribir guiones mirando cómo lo hacían otros. Mientras, se formaba cul-

turalmente con la lectura indiscriminada de lo que caía en sus manos, que no fue poco. Más la experiencia que acarrea la vida en ambientes creativos. En sus viajes, en su estancia en Argentina, en Brasil, en Inglaterra, en Italia y Francia durante los años ´50 y ´70, tiene que haber observado que la cultura oficial trata al comic como lo que objetivamente era a los ojos del establishment intelectual: una rama menor de la narrativa infantil. Varios grados más abajo, en la escala cultural, que la menos afortunada película salida de los estudios de Walt Disney.

Poco importa que el comic entrase con fuerza artística, en los periódicos americanos de fines del Siglo XIX y principios del XX, con obras maestras del arte del dibujo como las de Winsor McCay o Lionel Feininger. Que, en aquellas mismas páginas de periódico, se pudiese alcanzar el desarrollo del lenguaje visual, el nivel narrativo, o la belleza plástica, de las historias de Foster, Raymond, Caniff o Eisner. No, el comic mayoritariamente difundido en Europa, en publicaciones para la infancia, y en Estados Unidos, parasitado en el formato comic-book, tenía un carácter escasamente adulto, narrativamente infradesarrollado y plásticamente empobrecido por la mímesis. Y sin embargo, tenía encanto.

Hay algo en el lenguaje del comic, en la mezcla de imágenes y texto, en la magia que hace que el blanco entre dos viñetas pueda simular el paso del tiempo. Que el recorrido espacial, con los ojos del lector, se vuelva tránsito temporal, que... Además, cuando se unían un buen escritor, un guionista con dominio técnico e ideas, y un dibujante capaz de comunicar vida con sus trazos y manchas de tinta sobre el papel (y el editor no se ponía demasiado picajoso) eran capaces de crear una buena pieza de narrativa dibujada, sin nada que envidiar a otros formatos del arte de contar. Es verdad que pasaba pocas veces, pero sucedía.

Durante muchos años Pratt supo que otro comic era posible.

Toda su experiencia argentina tuvo que haberle hecho pensar que así era. A su lado estaba Oesterheld quien, más allá de sus diferencias profesionales en el día a día con Pratt, fue un gran contador de historias populares, capaz de darle importancia a los pueblos indios, en el territorio mítico del Western, antes de que lo hiciese el propio cine norteamericano. Que guionizó relatos bélicos críticos con la, entonces, no tan lejana guerra mundial, a la par, cuando no antes, de que otras manifestaciones de la cultura popular se lo planteasen. Y hacerlo de forma no deshonrosa desde el ámbito plástico y narrativo. Pratt sabía que en Argentina su trabajo era consumido por lectores adolescentes y adultos de clases populares. Pero cuando volvió a Italia, en los primeros años´60, era consciente de que sus dibujos en el Corriere dei Piccoli sólo podían ser seguidos por un público infantil, del que no podía esperar reconocimiento. La aventura editorial de la revista Sgt. Kirk, que le permitió crear Una ballata del mare salato, fue un hecho aislado y aún hoy sorprendente, desde el punto de vista editorial. Una hazaña de Florencio Ivaldi. La decisión creativa de Pratt, al realizar esa historia ambientada en los mares del sur

y en los años de la Primera Guerra Mundial, es la apuesta de un genio. Y un salto al vacío, la creación a efectos de una Novela Gráfica, avant la lettre. Por su estructura, por su dimensión, por lo que narrativamente añade a la historia del lenguaje y del formato cómic. Y tan importante como lo anterior, por la desenvoltura y la belleza de su dibujo. Es una propuesta para lectores formados. Pero, cuando fue impresa por primera vez, no se la valoró ni por los lectores ni por sus compañeros de profesión, tampoco por la, muy incipiente, crítica italiana.

En los años ´60, el Salón del Comic y la Ilustración de Lucca fue un punto de encuentro internacional que posibilitó el intercambio de información entre editores, autores, aficionados y/o primeros estudiosos y divulgadores del medio. En esas primeras ediciones de Lucca, Pratt fue lo que se suele llamar el alma de la fiesta. Buen observador, Pratt tiene que haberse dado cuenta de que los aficionados adultos más comprometidos, y los adalides de la naciente crítica europea, valga decir francesa, son, de una u otra forma, gente de letras. Al ser aficionados a los comics, sin duda tienen que gustar de las historias sencillas y bien contadas. Y Pratt es un narrador oral impresionante; además le gusta la fiesta nocturna, toca la guitarra y sabe cantar. En medio de la noche toscana, entre copa y copa, Pratt cuenta de sus aventuras en Etiopía, en Argentina, en Brasil, en Inglaterra, durante la guerra, durante la paz. Es un Hemingway de ojos azules, que embelesa a aquellos sedentarios, y un poco nostálgicos, adjuntos de universidad, aprendices de editor y hombres de letras que llegan de Francia o Bélgica.

Como aficionados y estudiosos del medio, o editores extranjeros, que siempre están a la búsqueda de algún valor nuevo o exótico, tienen que haberse detenido a mirar la obra del simpático italiano. Y Pratt tenía mucha obra para enseñar. No rupturista formalmente, como podría ser el caso de Guido Crepax en esos años, o gráficamente deslumbrante a primera vista como las páginas de Alberto Breccia o Jean Giraud; pero los editores no van a comprar cultura o arte, van a encontrar dibujantes y guionistas que llenen sus publicaciones con historias que diviertan a sus adolescentes, o infantiles, lectores y que les motiven a seguir comprando sus publicaciones. Serán los aficionados y críticos franceses, Pierre Couperie y Claude Moliterni, los que sabrán leer Una ballata del mare salato, y ver su potencial. Y harán correr ríos de tinta sobre el desconocido Pratt, en su modesta, pero influyente y bien hecha, revista parisina Phenix. Por intermediación de aquellos franceses consiguió trabajo en Pif Gadget, la revista de Editions Vaillant. Fue el comienzo de sus historias con el personaje Corto Maltese. Pero deberá hacerlo justamente en una publicación dirigida a lectores infantiles o preadolescentes. Si en aquel so-

porte pretendía escribir para un público adulto el fracaso estaría asegurado. Y así fue. A los pequeños lectores de Pif no les gustaba nada Corto Maltese y en sus cartas a la redacción lo dejaban bien claro. Hubo de ser la pasión de un lector y editor aficionado, Jöel Laroche, quien por mediación de Moliterni lograse que Corto Maltese tuviera su primer libro publicado. En un formato claramente dirigido al naciente público lector de más edad y mayor inquietud por los comics. Eso lanzó el trabajo de Pratt a otro ámbito, aún minoritario pero culturalmente más adulto.

Poco a poco la calidad narrativa de la obra de Pratt se fue abriendo paso. Corto Maltese suma mucho valor agregado a su favor. No contiene sexo explícito, la violencia visual no es exagerada, ni Pratt era amigo de deleitarse gráficamente en ella. Por eso pudo publicarse en la revista Tintin y a la vez en la revista Linus. Ambas eran publicaciones cuyos responsables eran escritores o guionistas. Pero una era para niños y otra para adultos. O eso decía la publicidad. Las obras del autor veneciano podían llegar a públicos masivos, sin muchos de los problemas que otros grandes trabajos de la época presentaban, por sus temáticas y tratamientos más abiertos. Por ejemplo el de los libros, con su personaje Valentina, de Guido Crepax, o las historias desasosegantes de Guido Buzzelli.

Si ha habido alguien que, desde el principio, se haya sentido atraído por la obra de Pratt y sus personajes, esos han sido los escritores. Desde best-sellers como Arturo Pérez Reverte, escritores de culto como Paco Ignacio Taibo II, hasta clásicos, de prestigio cultural intachable y tiradas masivas, como fue Umberto Eco. También se han interesado una legión de escritores que, por utilizar un símil deportivo, tendrían problemas para jugar en las ligas regionales. Todos ellos han hecho hincapié, han publicitado, la innegable calidad de narrador de Pratt y su maestría en la creación de personajes. Y tienden a considerar a Pratt como a un colega. Un colega que, además, no escribe novelas con lo que no les hace la competencia.

Desde los inicios de su salto a la fama internacional, Hugo Pratt jugó la carta de convertirse en estrella, en definitiva de convertirse en Autor. La figura de Autor de comic era inexistente hasta entonces. George Remi, Hergé, autor de Tintín o René Goscinny, guionista de Axterix, eran indudablemente creadores de sus obras y personas bien conocidas. Pero en el imaginario colectivo, un Autor es alguien como Ernest Hemingway o Pablo Picasso, no un remedo de oficinista aburrido, con horario de 9 a 5. Tampoco un Autor, pongamos por caso, debe dar su dinero para que viejos nazis huyan de la justicia. El Autor viaja a lugares ignotos, o casi. Es misterioso. Le gustan las bebidas fuertes, la compañía femenina y tiene un pasado de corresponsal de guerra o soldado. Posee un aura romántica, es desinteresado y, puesto a ayudar, ayuda a los indígenas y al ecosistema no a unos nazis que necesiten socorro. También debe saber expresarse con agudeza y gracia, ser mediático. Así el lector sabrá que cuando a los personajes del relato les suceden aventuras, el Autor sabe de qué está hablando. Porque el Autor tiende a ser identificable, para el lector, con el personaje, o con las tomas de posición del personaje.

Antes de Pratt, eso no sucedía con los dibujantes o guionistas de comic. Pero es que hasta que llegó él, los autores de comic no fascinaban a los periodistas con sus historias personales, entre vividas y soñadas, medio compartidas con personajes tan atrayentes como Corto Maltese. En las entrevistas sin cuento que concedió a lo largo de su carrera, la mayor parte de las respuestas y preguntas versan sobre el propio Pratt, no sobre su obra. Él favorecía esto. Escribió el editor italiano Decio Canzio que Pratt era un manager habilísimo y el mejor propagandista de sí mismo. Un amigo de la infancia sostiene que Pratt ya se comportaba como una estrella de rock cuando todavía no era nadie.

Hugo Pratt tenía que saber, en los años´70, que pisaba terreno nuevo. El comic, desde hacía pocos años, empezaba a despertar interés, tímido, en los ambientes culturales más avanzados, añorando una evolución hacia nuevos espacios creativos del género. Pratt producía comics que podía leer cualquier adolescente y que disfrutaba igualmente un profesor universitario. Lo hacía con dibujos de endiablada belleza y técnica narrativa exuberante, pero con apariencia descarnada. Y contaba historias cultas, pero apasionantes y entretenidas, mientras la mayor, y mejor, parte de sus colegas dibujantes estaban liberando sus complejos y fantasmas personales, o realizaban experimentos gráficos sin guion, meras pompas de jabón que no tardarían en aburrir al lector menos entregado.

Su dibujo, el arte de Hugo Pratt, era absolutamente moderno. En la definición de Susan Sontag, el arte plástico moderno conlleva un aprendizaje para su disfrute. Al principio puede no gustar, es poco a poco, al comenzar a desentrañar lo que el artista ha puesto en la obra, cuando se percibe la belleza. En ese ámbito se movía el dibujante de La balada del mar salado. Y no dejaría de hacerlo nunca.

Pratt necesitaba satisfacer a todos, debía ser el aventurero, el hombre de mundo y de amplia cultura, confundible con Corto Maltese, que impresionase a los intelectuales, cuyo apoyo propiciara que llegasen nuevos lectores y que, a la par, el público tradicional del comic, los adolescentes, comulgasen con su forma vanguardista de dibujar, o al menos la obviasen, mientras eran atrapados por la luminiscencia de la historia que les estaba contando a través de esos dibujos difíciles de degustar para el lector joven menos preparado artísticamente,. Tenía que ser un hombre en un mundo de niños, como le contestó a su madre tantos años atrás.

Durante toda su vida, Pratt luchó por la reivindicación del comic como arte mayor, como literatura dibujada. Pidió que se le juzgase no en comparación con otros formatos narrativos, sino por los intrínsecos códigos y valores del mismo género. A la par que lo anterior, podía declarar, en día poco afortunado, que el comic era cine pobre. Pratt era contradictorio, ambivalente, Géminis. Dialéctico, diría alguien más ortodoxo o más hagiográfico. A partir de los años ´80 trata de que se le considere como a un escritor que utiliza los dibujos como una forma de personal caligrafía, de estilo, en su escritura. Pese a su lucha, a sus éxitos profesionales, a los cientos de tesis doctorales

basadas en su trabajo, de las que presume, a la entrada de su obra en los museos, a los ministros o presidentes rendidos a sus pies, entiende, o entre líneas de sus declaraciones se desliza, que el comic no va a conseguir traspasar la barrera de la respetabilidad académica, y eso le molesta y lo ve como un fracaso personal. A la vez que se declara fumettaro, y reclama para los fumettaros el respeto que se tiene a los escritores, ansía que se filme una película sobre Corto Maltese. Como si ver a Christopher Lambert, con gorra de marinero y patillas largas, haciendo el ganso en una pantalla, fuese la máxima expresión del éxito artístico o intelectual. Porque tras todas sus declaraciones sobre, y a favor, del sincretismo, de la mezcla de culturas diferentes en sus obras, a pesar de la búsqueda de acontecimientos históricos para situar sus relatos, y que tuviesen luz propia, siempre tenía claro que el objetivo final era vender cuantos más libros mejor.

Era un hombre, un creador, de su generación y de su tiempo, y pese a que fue uno de los más preclaros y avanzados, y del aire de modernidad que traía consigo, aún tenía la visión del comic como parte de la cultura llamada, en el sentido equivocado, popular o de masas. Y por definición esa cultura tiene su termómetro en el box office, en el número de ventas. El producto es mejor cuanto más masa lectora lo adquiere. En esa visión de la

cultura, de la creación, el último refugio es el número de ejemplares vendidos. Es decir, lo importante es el beneficio económico.

Pratt creó un personaje complejo y novedoso: Hugo Pratt, el Autor de comics. El incansable viajero culto, que dibuja y escribe mientras sabe vivir la vida. Y eso fue importante, porque ganó consideración para el medio y es algo de lo que se han beneficiado sus compañeros de profesión y las generaciones de autores que lo siguen. Pero con todo, volviendo al inicio de este epígrafe, no pensamos que sea Hugo Pratt la obra más importante de Pratt, como decía Vicenzo Mollica. Lo importante son sus páginas, sus comics, sus dibujos y sus historias. La visión que en ellas se trasmite del hombre, de lo humano en relación con el mundo que nos rodea. Lo que le da validez hoy día, cuando muchos de sus hallazgos (las viñetas mudas, esos silenciosos, reflexivos y aparentes momentos muertos tan psicológicos, por ejemplo) se han extendido y vuelto comunes en la narrativa dibujada (porque los hallazgos culturales no generan copyright, y las obras del intelecto se vuelven propiedad de la humanidad, para gran dolor de las peores asociaciones de gerencia de derechos de autor) lo que queda, lo que justifica a Pratt y lo confirma como un autor trascendental,

un creador que señala un antes y un después en el comic, es que fue el primero en dar voz al Otro. Permite que los otros pueblos, los otros hombres y mujeres, los no occidentales, los diferentes, los que no inventaron ni crean comics, hablen por sí mismos. En las historietas de Pratt, las otras culturas adquieren valor y significado. Los maniqueísmos, por razones de raza o pertenencia a otra forma de entender la vida, desaparecen.
Pratt registra las diferencias y las vuelve soporte narrativo. Reúne los parecidos y vuelve poético lo que une a los diversos. Deja que Cush sea lo que es y no lo juzga. Sus tribus de indios americanos, son tan valientes, tan tristes y están tan solos como los blancos con quienes conviven, pero son más cultos y, de a ratos, más simpáticos.

Además la vida creativa de Pratt fue más larga que su vida real. Tuvo tiempo a regresar de la Historia al Mito en sus narraciones. Durante los años ´70, convirtió en seguidores incondicionales a lectores que adoraban los relatos que tenían lugar en momentos puntuales y señalados de la Historia, que Pratt teñía de realismo romántico y comprometido. Y luego se los llevó, mientras desnudaba sus dibujos de contenido superfluo, a los terrenos etéreos de los sueños y las fábulas mitológicas. Perdió, en el viaje, algunos de aquellos primeros lectores, para ganar otros. Pero lo importante es que en ese evanescente terreno, en que la Historia se funde en el barro del Mito primigenio y universal, también respetó y supo hacer respetar la diferencia y al otro. Y nos dio relatos en que los estrictos uniformes militares que tanto amaba, cedieron su lugar a las pinturas, a los decorados, a las vestimentas de pueblos desaparecidos, a medio camino entre la realidad histórica y el sueño creador y literario. Siempre igualmente respetuoso, con todas las mitologías y sus representaciones gráficas, que lo fue con los dibujos de la parafernalia militar. Capaz de unir, en un mismo plano de realidad y valor gráfico, la metafísica, la francmasonería y a King Kong.

Ésa es la mejor parte de su obra, lo que le convierte en un referente y en un hombre de comic imprescindible. Es lo que hace de él el Autor que quiso ser. También le sigue dando la validez y el reconocimiento como escritor que tanto deseaba. Como al lenguaje del comic, a Pratt aún no se le reconoce, académicamente, como hombre de letras, tal vez porque en sus sueños olvidaba que, como el mejor de sus maestros, él era un tusitala. Un magistral contador de historias, en formato comic; que es algo mucho más brillante, y más deseable que ser otro escritor numerario más.

DOS O TRES COSAS MÁS QUE SABEMOS DE ÉL

Con el paso de los años, la obra de Hugo Pratt ha permanecido viva y en ebullición. El respeto del veneciano como creador y artista ha seguido tan elevado como en sus mejores momentos y goza de la misma consideración y aplauso, si no más, que tuvo en la cima de su carrera; en todo caso podríamos añadir nuevos nombres a la lista de admiradores, seguidores y lectores de prestigio que el padre de Corto Maltese atesoraba. En las últimas décadas, los familiares, colaboradores, amigos y allegados de Hugo Pratt han hablado, concedido entrevistas y escrito sobre su relación con el autor de Corto Maltese, aportando recuerdos de sus trabajos o encuentros con él, sumando datos e informaciones que antes no se conocían. Por su parte, los estudiosos y recopiladores de la obra del veneciano han seguido trabajando, escarbando, en las antiguas publicaciones argentinas, para aportar páginas que se habían olvidado, ilustraciones extraviadas o labores gráficas de las que ni el propio Hugo tenía recuerdo.

Junto con estos cientos de páginas olvidadas o perdidas, se han averiguado datos de la personalidad, las vivencias y la forma del trabajo cotidiano, junto a facetas de la vida cotidiana del artista que antes se desconocían. Y ese conocimiento nos permite situarnos mejor frente al hombre genial pero contradictorio que, como buen geminiano, siempre fue Hugo Pratt. La idea de autoría, la figura de Pratt como el Autor de la que hablamos en el segmento anterior, era una construcción ideológica, de búsqueda de reconocimiento dentro de la cultura académica occidental. Y en un momento (los años ´70) en que el campo cultural propio del comic estaba aún en formación, y que por lo tanto no podía exigir reconocimiento ni consagración, de tú a tú, por parte de los campos culturales establecidos y dominantes, como el literario, el plástico, el cinematográfico, etc.

Junto a esta aspiración de consagración que -como decíamos- significaba también la necesidad de desarrollo y potenciación del incipiente campo cultural del comic, Pratt deseaba tener un taller con colaboradores; trabajar como su admirado Walt Disney. Lo que en definitiva significa tener empleados y aprendices. Deseo aparentemente contradictorio con la idea de convertirse en el Autor. El lector tipo no imagina, no quisiera, que las páginas de Ernest Hemingway o R. L. Stevenson las escriban, o las preparen, sus ayudantes.

Esto ilustra la ambivalencia de Pratt, ya comentada, que quería el reconocimiento como Autor y a la vez se afirmaba artesano.

El estudio de Hugo

Empujado por la carga de trabajo, como casi todos los dibujantes importantes en la Argentina de los años ´50 y ´60, necesitó contar con colaboradores que le sacasen adelante las tareas más rutinarias o que menos le gustaban del dibujo. Así sabemos que tantas de las detalladas máquinas de guerra de las historias bélicas del dibujante italiano para Inglaterra fueron realizadas por el argentino Tibor José Horvath, especialista en este género de trabajo. Gisela Dexter asistió a Pratt en, al me-

nos, Ticonderoga y Ann y Dan. Esos detallados techos de las cabañas africanas son elaboración de Gisela. La idea de Pratt siempre fue ir a lo esencial en el dibujo, las cuestiones técnicas laboriosas se las dejaba a sus segundos. Eso le permitía ir más rápido y por la tanto generar mayor producción.

Héctor Germán Oesterheld le cuenta a Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo, en una exhaustiva entrevista de 1975, que el tano Pratt se pasaba veinte días del mes de farra y luego en los diez siguientes tenía que sacar, como fuese, el trabajo adelante y que por ello unas páginas eran geniales, porque se veía forzado a ingeniar soluciones gráficas que le permitiesen simplificar la narrativa (es decir, dibujar menos), y otras páginas eran terribles y realizadas de cualquier forma, ya que trabajaba a destajo. Tal vez por ello Sargento Kirk es tan irregular, o quizás porque los fondos o las tintas no siempre eran obra de Pratt. Como ya comentamos, su amigo Ivo Pavone, Mario Bertolini o el buen dibujante español Carlos Cruz, al que Pratt, dicen, no estimaba demasiado, ayudaron en las páginas de esa larga serie, todos ellos sin acreditar, por supuesto.

Oesterheld, se quejaba de que Pratt publicó en Europa las historietas de Sargento Kirk y Ernie Pike sin su nombre, con el dibujante como único autor, lo que permitió a Pratt no tener que repartir las regalías. Pratt, lo señalamos antes, dijo que era a cuenta del dinero que Oesterheld le quedó debiendo en Argentina, y que en Europa sus libros vendían más cuando su nombre en la portada no estaba acompañado. Lo que no explicaría que hoy que ambos ya fallecieron, y cuando el guionista argentino, desaparecido por la dictadura de Videla se ha convertido en un icono del comic mundial, la actual edición en cinco volúmenes de Sargento Kirk, publicados por la editorial francesa Futuropolis, tenga las tres cuartas partes de la portada ocupada con el nombre de Hugo Pratt y una pequeña línea, casi invisible, con el texto: a partir de un relato de Héctor Oesterheld. Pratt nunca perdonó a Oesterheld que diese a dibujar a otros Ernie Pike y Sargento Kirk. Era muy celoso de sus personajes y muy cuidadoso de sus derechos autorales.

Tras la complicada experiencia italiana de los´60, Pratt pudo trabajar para la revista francesa Pif Gadget. Fue un trabajo muy bien pagado, pero tenía que entregar un capítulo de 20 páginas de Corto Maltese cada mes y medio. Es mucha labor, incluso para alguien que dibujaba tan rápido. Cuando conoció en Venecia a un arquitecto que, aunque fumaba demasiada hierba, le caía simpático y podía dibujar perfectas máquinas bélicas y edificios, lo contrató para que lo ayudase en sus viñetas de Corto Maltese y Los Escorpiones del desierto. Era el año 1970 y Guido Fuga estaría con él en esas labores a partir de entonces. También diseñaría su famosa exposición en el Grand Palais de París de 1986. Pratt puso a su mujer, Anne Frognier, a traducir los textos de sus comics al francés y luego a colorear las páginas, para las ediciones en cuatricromía. Igualmente, como colorista, utilizó a Mariolina Pascualini, esposa de Guido Fuga y modelo para el personaje Venexiana Stevenson. El joven dibujante veneciano, Rafaele Lele Vianello, se acercó a Pratt para pedirle consejos, el autor de Corto Maltese lo orientó y cuando estuvo capacitado, hacia 1974, lo tomó de ayudante en el segundo episodio de Los Escorpiones del desierto. Como Fuga, Vianello acompañó al maestro en su trabajo hasta el final. Cetina Novelli, desde Milán, fue la encargada de rotular los textos de las obras de Pratt en Italia.

Patrizia Zanotti, que terminaría por colorear toda la obra de Pratt, incluida la ya anteriormente coloreada por Frognier y Pascualini, fue la penúltima en incorporarse a ese estudio vagabundo, donde pocas veces estaban todos juntos ni tenía lugar físico estable, ya que eran llamados a Venecia, París o Grandvaux según conviniese a Pratt y a sus cambios de domicilio. Finalmente contrataría a su hija Silvina Pratt como traductora al francés, cuando Anne Frognier ya no estuvo en el equipo, ni en la vida, del creador de Corto Maltese. Así cumplió el sueño de tener un estudio a lo Walt Disney. Es preciso decir que en las mejores ediciones de sus libros, Pratt acreditó a Fuga, a Vianello y a la colorista. Y los implicados nunca se han quejado del salario recibido por el trabajo que realizaron.
Tras la desaparición de Pratt, el grupo, ya a las órdenes de Patrizia Zanotti, administradora de la sociedad Cong S. A., creada por Pratt para gestionar los derechos de su obra, se encargó de hacer labores editoriales para las reediciones de los libros, remontar y recolorear Fábula de Venecia para una

nueva edición, preparar Morgan, la obra que Pratt dejó póstuma, para la imprenta y realizar el libro La Venecia secreta de Corto Maltese, una guía de la ciudad a cargo de Vianello y Fuga que conoció el éxito en las librerías. Luego las relaciones entre Patrizia Zanotti y el resto de antiguos colaboradores se rompieron y el taller de Pratt se deshizo.
Pratt nunca regaló, o vendió, ni una sola de las páginas a ninguno de sus colaboradores que participaron en ellas. Deseaba tener la colección completa.

Un día en la vida de Hugo Pratt

Ahora sabemos cómo era un día de trabajo del maestro de Malamocco desde mediados de los años´80, tras separarse de su mujer, cuando su estrella pública brillaba en plenitud.
A los alocados años ´40 de Venecia y los festivos años ´50 en Argentina, sucedieron los duros ´60 italianos. Los ´70 fueron el despegue hacia la fama, de la mano de Corto Maltese y los editores franceses. En 1983 se compró una casa en Suiza, cerca de Lausana, en Grandvaux, y fijó allí su residencia, aunque no disminuyó su espíritu viajero. En Grandvaux vivía sólo, aunque siempre procuraba tener a alguien con él, fuese periodista, colaborador, ami-

go, editor... Lele Vianello recuerda que a Pratt, salvo en sus periodos de aislamiento creativo, la casa se le caía encima y cuenta que ya cuando vivían en Venecia, a cualquier hora del día o la noche, podía llamarle para dar un paseo o comentar por teléfono la más nimia cosa que se le ocurriese.

En Grandvaux, la jornada empezaba muy temprano, a las 5 o las 6 de la mañana. Preparaba el desayuno y trabajaba toda la mañana, hasta la una de la tarde. Llamaba a un taxi (no conducía y presumía de haberse gastado una fortuna en taxis). Si estaba acompañado se iban a comer a algún restaurante, preferiblemente un chino conocido. Luego se hacía un tour por las librerías, se hablaba en los cafés y después se volvía a casa para ver las series de televisión de la época, Santa Bárbara, Dallas, etc., a las que Pratt era muy aficionado; ante el estupor de sus compañeros, aseguraba que se aprendía mucho de aquellos capítulos televisivos, porque tenían que resumir una película entera en 50 minutos, y además tenían muy certeros diálogos. Después de cenar hacía ver, a quien en ese momento estuviese con él, el vidéo de alguna película americana (no le gustaba el cine francés), todos aseguran que se quedaba dormido viendo la película, pero si el acompañante aprovechaba para irse, abría los ojos y le decía "¿qué pasa, no te gusta mi película?". Forzaba al invitado a no irse a la cama hasta pasada la medianoche. Y a las 5 de la mañana hacía sonar un disco de gaitas escocesas a pleno volumen.

Pratt dibujaba en formato tira de prensa, como hemos dicho, con la idea de que la página podía ser creada a partir de la suma de tiras, a la manera de los cuadernos de comic surgidos de las tiras de los periódicos norteamericanos.
También es más fácil dibujar en formato tira para alguien que tiene un vientre tan grande como el de Pratt. Desde 1969 no son muchas las obras que fueron dibujadas página a página, en formato vertical. Si comparamos sus trabajos con los de otros dibujantes argentinos de su generación, formados en el mismo oficio y editoriales, sorprende la poca habilidad que parece tener Pratt para colocar los bocadillos en las viñetas de forma correcta para facilitar su lectura o no molestar al dibujo. Quizás nunca dominó esa técnica porque en Argentina él no colocaba los bocadillos: dejaba, o no, el espacio para ello y otras manos diseñaban, rotulaban y pegaban los textos. Hasta los años ´80 no empezó a situar primero los globos en la viñeta y luego a bocetar los personajes. Fue cuando su trazo empezó a evolucionar (a convertir su dibujo en una escritura, una caligrafía, diría él). En ese momento comenzó a escribir a lápiz los textos de las viñetas, con globos de forma redondeada, que le gustaban más, porque eran menos fríos que los rectangulares. Por eso retocaron toda las historias de Corto Maltese anteriores a La casa dorada de Samarcanda, y añadieron globos ovalados donde la revista Pif y Linus rotularon anteriormente sobre globos rectangulares. De esas ingratas labores de retocado y aggiornamento se encargaban sus ayudantes.

Pratt hacía la distribución de la página en una hoja aparte: ese era su guion. Luego en el papel definitivo bocetaba someramente la tira a lápiz. Señalaba a Guido Fuga dónde desea que sitúe el tren, la tanqueta, el avión, el edificio o lo que sea necesario. Fuga, con precisión, dibuja y entinta lo encargado y se lo devuelve a Pratt, que con el pincel añadirá las sombras y con rotuladores finalizará los personajes de la viñeta. Le gustaba que los artilugios dibujados por Fuga quedasen así, fijos, inmóviles, con cada uno de los tornillos de un vagón de tren visibles, como una fotografía. Los intentos de Fuga por darle movimiento a las máquinas eran cortados por Pratt, que los quería de esa forma. En la realización de MU, el último libro de Corto Maltese, Guido Fuga estaba muy ocupado como para realizar todos los barcos que Pratt deseaba poner en el libro. Así que el propio Pratt fotocopiaba, con torpeza, el mismo barco y lo colocaba viñeta tras viñeta. En otras ocasiones era Lele Vianello quien recibía el boceto a lápiz de Pratt para que añadiera o completara, animales, fondos, etc., y pasara a tinta todo menos los personajes. Desde luego, nadie tocará la cabeza de Corto Maltese, salvo Hugo Pratt. En los años´70, Anne o Mariolina aplicaban los colores, acuarela y guache, en la parte de atrás de los originales, antes de que se colorease con el sistema de pruebas de azul, como haría más adelante Patrizia Zanotti.

Vianello escribió que Fuga y él coincidieron pocas veces en Grandvoux, cuando uno llegaba para pasar unos días trabajando junto a Pratt, el otro salía. Era casi un estudio virtual, pero Pratt era un buen organizador del trabajo. Asegura Eddy Devolder, que escribió su propio libro sobre Pratt, que al dibujante veneciano no le interesaba el día a día, no contestaba las cartas, no escribía, solo dibujaba mientras apuntaba todo en papelitos que inexorablemente perdía, y había que repetirle, una y otra vez, las mismas coordenadas; la burocracia del estudio se la dejaba a otros. Las jornadas de trabajo duro se acumulaban cuando la fecha de entrega estaba a punto de ser sobrepasada, o ya lo había sido. El resto del tiempo Pratt viajaba, leía, hacía acuarelas, vivía. Los editores que trabajaban con Pratt, si sus publicaciones eran periódicas, asumían que iban a estar a menudo al borde del infarto porque las páginas de Pratt podían, o no, llegar a tiempo.

El Pratt emprendedor

Algunos de los más interesantes proyectos editoriales de comic han sido idea y obra de los propios autores. La misma editorial Frontera fue creación de Héctor Oesterheld, un guionista. Publicaciones que supusieron un cambio o un avance en la percepción del género, como Metal Hurlant o L' Écho de savanes en Francia, Frigidaire en Italia, o Rambla y Nosotros somos los muertos en España, han sido iniciativas de los creadores, por ansia de mejoras económicas y respeto de derechos autorales o, en las mejores ocasiones, por necesidades creativas y de evolución autoral a las que el mercado no tenía respuesta. Los fracasos siempre fueron económicos, nunca creativos. Los creadores de comic no resultaron buenos contadores.

Hugo Pratt, fue uno de estos autores que participó en el alumbramiento de plataformas editoriales que defendieran su manera de entender el comic. No en vano vio surgir la revista L'Asso di Picche de la mano de Alberto Ongaro y Mario Faustinelli en los años ´40. El mismo dirigió, a comienzos de los´60, Misterix, de la editorial Yago,

en Argentina. Dirigir no es ser el propietario, que conllevaría, además, burocracia cosa que, como decíamos, el dibujante italiano detestaba, pero sí es crear la línea editorial de una revista. Y ésto seguiría haciéndolo tras su vuelta a Europa. En 1967, con la realización, para Florenzo Ivaldi, de la revista Sgt. Kirk, donde Pratt figuraba, además de como pilar autoral, como redactor jefe; pero vistos los primeros 30 números, parecen dirigidos y programados por él. Aquella revista genovesa fue obra intelectual suya.

Igualmente influyó en la creación de (A suivre), la revista que la editorial Casterman lanzó en 1978 para competir por el nuevo mercado, más adulto, del comic en Francia. Pratt convenció al director general de Casterman, Didier Platteau, de contratar como redactor jefe de la revista a su amigo JeanPaul Mougin. Paradójicamente para que potenciase la prepublicación del tipo de historias que a él mismo Mougin le había rechazado en Pif. Es decir, historias bien trabajadas, en blanco y negro, del número de páginas que la historia necesitase. Lo que, al publicarlas en formato libro de tapa blanda y de gran tamaño, llamaron Les Romans (A suivre). Justo el mismo formato con que Casterman había publicado en Francia, con éxito arrollador, La balada del mar salado.

En 1983, Milano Libri Edizioni, la editorial italiana que le publicaba los libros, puso en el mercado el primer número de la revista Corto Maltese, bajo la dirección de Fulvia Serra. La publicación, de amplio y lujoso formato, buen papel y despliegue de color, tenía como plato fuerte llevar en primicia mundial las nuevas historias de Corto Maltese, acompañadas de los nombres más importantes del comic italiano: Milo Manara (ilustrando guiones de Pratt), Guido Crepax, Andrea Pazienza, Sergio Toppi, etc., a lo que se sumarían amplios y soberbios artículos fotográficos acerca de los lugares más exóticos del mundo. La revista (subtitulada "revista mensual de comics, viajes y aventuras" llevaba las ideas de Pratt a la práctica, aunque muchas veces Pratt se quejara del poco caso que la directora hacía a sus opiniones.

Casterman, con el nombre de Corto, puso a la venta en 1985 otra revista similar a la italiana, también bajo la batuta de Jean-Paul Mougin y con la misma idea prattiana. Pero en este caso con mayor énfasis en los artículos fotográficos que en la selección de comics. No en vano Casterman ya tenía una revista mensual de cómics, (A suivre).

En 1993, impulsaría y ayudaría a Giusti Zuccato y Latino Imparato, propietarios de una librería en París, con los que Pratt había trabajado anteriormente en la edición de trabajos suyos de obra gráfica, a crear la editorial Vertige Graphic. En Vertige Graphic se publicaría su libro de viajes y acuarelas J' avais un rendez-vous, y sus ilustraciones para Lettres d'Afrique de Arthur Rimbaud y Poémes, de Rudyard Kipling.

Pratt tuvo esa faceta de emprendedor inquieto dentro del mundo que mejor conocía: el de la edición de comics, para apostar y promover sus ideas y tipos preferidos de comic y poner su prestigio al servicio de proyectos editoriales que llevasen adelante su particular visión del arte de las viñetas. Siempre arriesgando su trabajo, no su dinero.

Pratt Político

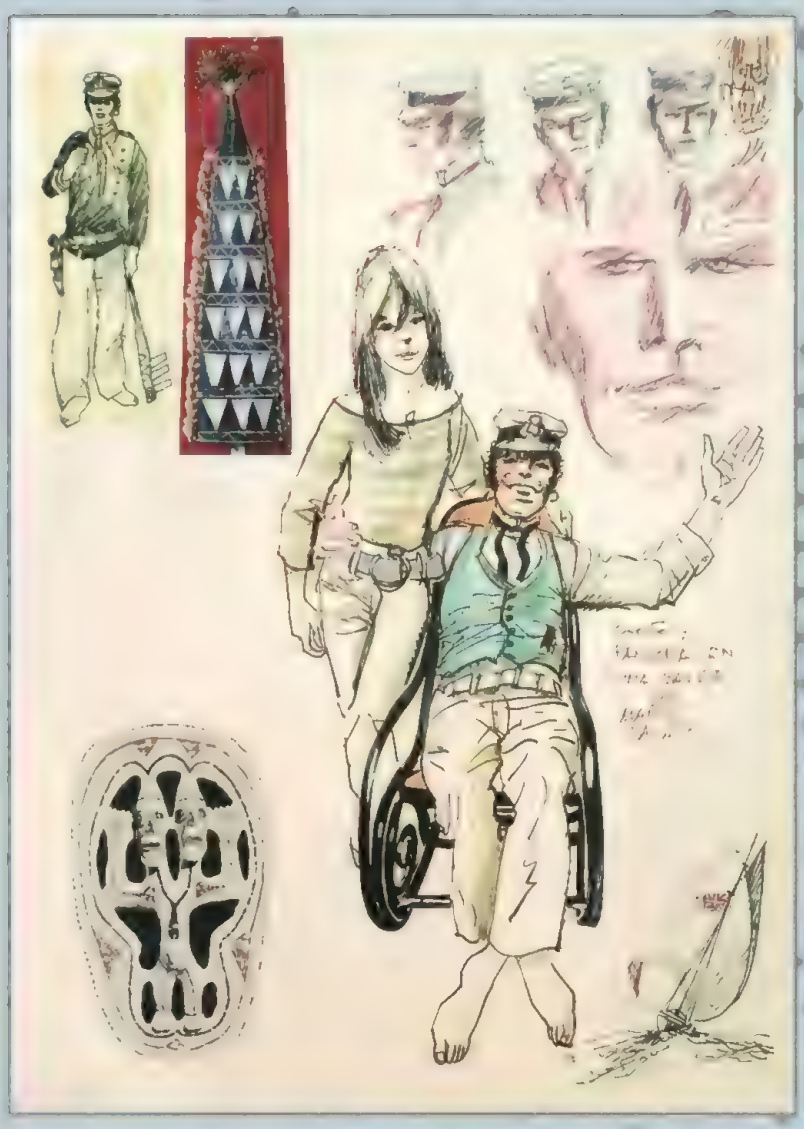
A los 13 años Hugo vestía el uniforme mussoliniano, y al morir abrazaba, o tenía cerca, una cruz etíope, que le llevó su amigo el periodista Jean-

Claude Guilbert, para ayudarle a pasar al otro lado.
En medio, conoció el comienzo de la Segunda Guerra Mundial en África y el final de la contienda en la Italia fascista y después en la liberada. Llegó a la Argentina que gobernaba Juan Domingo Perón y vivió los golpes de estado militares que siguieron al exilio del general. Residió en Italia la etapa del desarrollismo bajo la Democracia Cristiana. Durante los años de plomo italianos vivió en la Francia de Giscard d'Estaing. Y en la patria gala, el gobierno socialista de Miterrand lo encumbró. Luego se fue a vivir a Suiza, donde estaba más tranquilo y pagaba menos impuestos.
Fue masón, como su abuelo; votó al Partio Comunista italiano, dibujó y escribió un comic, no propagandístico, para el aniversario del Partido Socialista de Italia. Podía realizar un afiche para Contradieci, lleno de guerrilleros armados, con boina de estrella roja, bajo el lema No al fascismo! O una portada con Corto Maltese y al fondo el texto "Malvinas argentinas!", durante la guerra de Inglaterra contra Argentina del pasado siglo.
El indudable carácter tercermundista, con olor a revolución, de las primeras aventuras de Corto Maltese viene implicado en el hecho de que las historias suceden en países subdesarrollados y coloniales o excoloniales, y que dada la vagabunda experiencia vital del autor, por poco honesto que fuese, tenía que reflejar las relaciones de poder y contrapoder del lugar donde transcurre la acción. Y esas relaciones durante la Primera Guerra Mundial eran de dependencia, colonialismo y explotación por la metrópoli.
Cuando Pratt afirmaba que con Corto Maltese trató de crear un héroe mediterráneo, con valores propios, en contraposición a los héroes de comic que nos venían desde los Estados Unidos, estaba haciendo una declaración de principios, de principios narrativos pero también políticos. Había estado en la guerra y le fascinaba el mundo militar, sus uniformes, sus insignias, sus cuerpos de ejército, su disciplina... y amaba contar las historias de los soldados sin historia, héroes sin nombre. Pero a él no le gustaba la guerra y en todos sus relatos deja claro que, como dice Criss Kenton en la última viñeta de Weeling: El sendero de las amistades perdidas (la obra preferida de Pratt) "...voy a olvidar la guerra. Espero poder."

Como Corto Maltese, Pratt creía en la amistad por encima de las tomas de posición política. Y confesaba que los cambios ideológicos de los partidos de izquierda lo confundían y le hacían ignorarlos. Tampoco soportaba a los intelectuales gauchistes franceses de después del ´68. Le acusaban de hacer escapismo con sus historias de aventuras, y de que Corto era un individualista y un evasivo. Él los despreciaba por la incapacidad de estos intelectuales para hacer entender sus aburridas tesis postmarxistas a nadie que no fuese de su propio departamento universitario.
Su postura frente a los editores y en la defensa de los derechos de autor, sus intentos de crear asociaciones profesionales de creadores de comic, fueron también muestras de sus tomas de posición política activa.
Pratt se decía anticapitalista, pero aseguraba amar lo que el capitalismo ofrece de bueno. Como en el resto, en política era contradictorio.
Géminis.

La vida misma.

Pratt aseguraba que él era un mercader de sueños. Cuando le objetaban que tomaba ideas, historias, imágenes, de otros autores, como Oesterheld, Cervantes, Lyman Young, Milton Caniff, Shakespeare, John Ford, Borges... entonces Pratt contestaba, para justificar sus apropiaciones, que a fin de cuentas el comic era un lenguaje popular y que no es necesario que la originalidad domine sobre el placer de narrar. Y para ser sinceros, todos aquellos cuyos mundos Pratt saqueó eran ellos mismos saqueadores de otros universos. Todos, desde Shakespeare a Milton Caniff. Contaba el veneciano que las historias ya estaban todas contadas y siempre eran iguales, la diferencia era saber mezclar los ingredientes de otra manera. Y eso supo hacerlo magistralmente.



Su familia, amigos y colaboradores de primera hora decían que el éxito y la fama se le había subido un poco a la cabeza y que a algunos los abandonó. Sin embargo, apunta Dominique Petifaux, que la mayoría de la familia de Pratt, de sus amigos más cercanos, solo daban una mirada muy superficial a su obra, y por ello perdían la visión del mundo que la sostenía. Tal vez de esa falta de empatía de los más próximos con su trabajo, venía esa necesidad de reconocimiento, esa costumbre de hablar solo de él mismo y su obra, ignorando tantas veces al interlocutor, o la necesidad de vivir solo, pero acompañado de visitantes momentáneos que lo escuchasen. Quizás de esa percepción de falta de complicidad con sus obsesiones por parte de los cercanos a su vida, viniese el miedo que, comentaba Didier Platteau, asolaba a Pratt y que lo igualaba a Hergé. El miedo, tan difícil de entender desde afuera, al fracaso, a que el próximo libro no se vendiese, a perder el favor del público. Pero era un miedo infundado. Patt nunca perdió a sus seguidores. Uno de sus exégetas, parafraseando al propio Pratt, dice que la grandeza de la obra del veneciano reside en que se leerá hasta el día en que sus libros solo sean polvo de papel que se ha de llevar el viento. Pero hasta ese momento, cuando ya no quede más que su ausencia, el espíritu de su obra permanecerá.

Sus lectores son marineros venidos de todas partes, embarcados en un gran bajel pirata en que ninguno se conoce, se hablan todas las lenguas y nadie puede entenderse. Pero comparten un lenguaje común, ese idioma se llama Hugo Pratt. Unos adoran Una ballata del mare salato, otros juran por Les Scorpions du desert, algunos aman Sargento Kirk y aquellos no se separan de Wheeling, pero todos comparten las enseñanzas de la última aventura de Corto Maltese; esas que dicen que hay que soñar mientras se busca el tiempo perdido, luchar por la memoria, sabiendo que lo que verdaderamente importa es la amistad y la voluntad de vivir.■

POR HERNÁN OSTUNI

PAPELES PERDIDOS EN ARGENTINA

Hugo Pratt, como hemos visto hasta ahora, fue un prolífico artista. Sus emblemáticas colaboraciones fueron in crescendo al ritmo de su calidad, y sus trabajos dejaron una marca, una señal inequívoca de su paso por la edad dorada de la Historieta Argentina.
Al tiempo que sus creaciones fueron imponiéndose, Pratt colaboró paralelamente con otras publicaciones en forma ocasional, claro testimonio de su versatilidad como creador. La totalidad de estas publicaciones esporádicas es difícil de cuantificar, pero intentaré hacer un breve repaso de este camino.

Dante Quinterno y su Patoruzito fueron sin duda un símbolo de la aventura y la más fuerte competencia para las revistas de la editorial Abril. Según algunos registros sueltos, hacia 1952 el padre de Patoruzú habría pagado $5000 en concepto de adelanto a Pratt por la presentación de una obra, que presumiblemente haya sido Gengis Khan y que luego quedaría inédita. Solo se vieron algunas viñetas republicadas en el libro Pratt, de Enrique Lipszyc Editores, en 1955.

Por su parte, hacia 1954 Pratt realizó ilustraciones para Texas Joe, una historia que aparecía en Cinemisterio (nºs 202 al 204), luego continuada por Carlos Cruz.

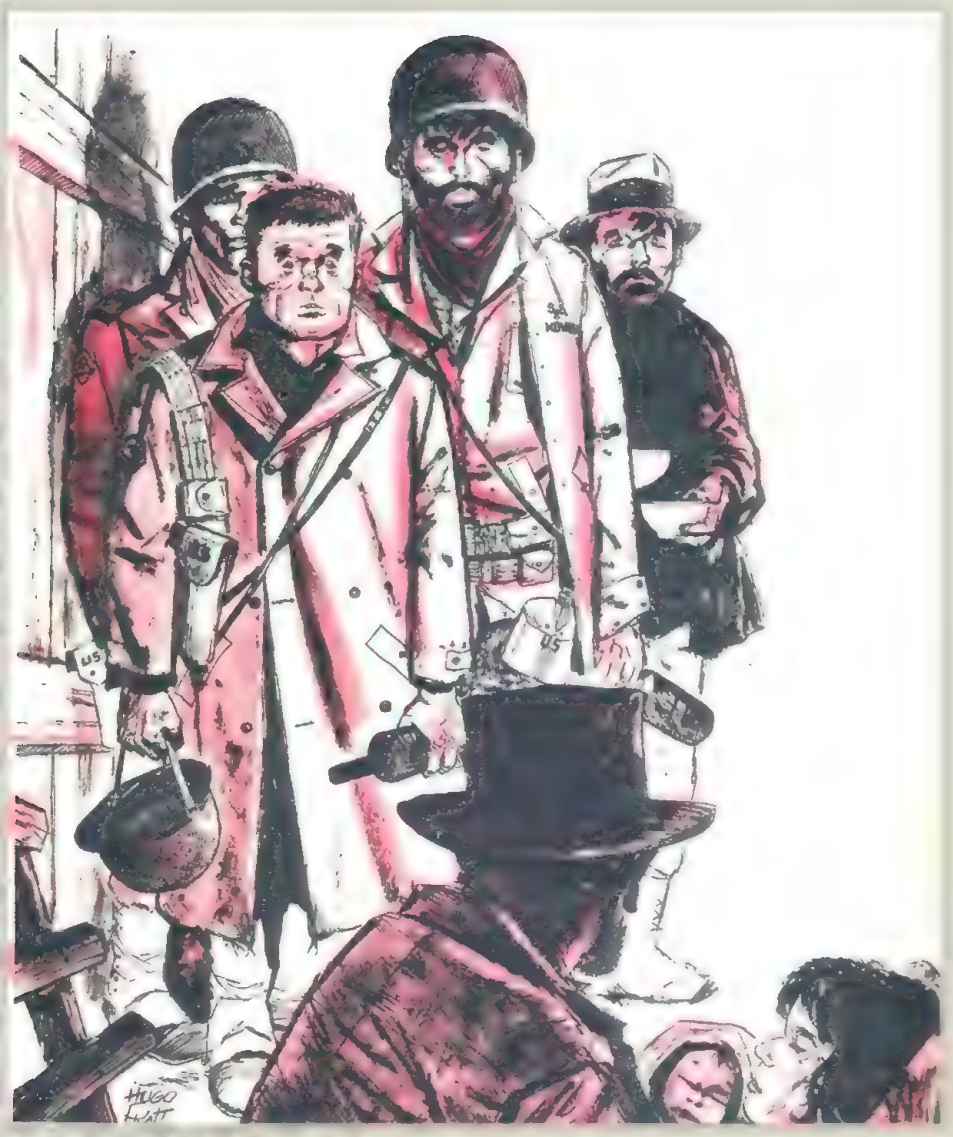
Ese mismo año para la revista Esto Es ilustra el cuento de Luc Berimont "Comprenda quien pueda", relato de corte bélico.

12 – CINEMISTERIO

TEXAS JOE

en

por ANHER dibujó H. PRATT



Un año más tarde, 1955, ilustró para el Suplemento Rayo Rojo nº 309 el cuento de Héctor G. Oesterheld titulado Masacre en Little Big Horn.

En Octubre de 1956 hace una curiosa colaboración: en este caso prueba suerte como protagonista de la fotonovela "Un Amor prohibido" en el nº 410 de la revista Idilio.

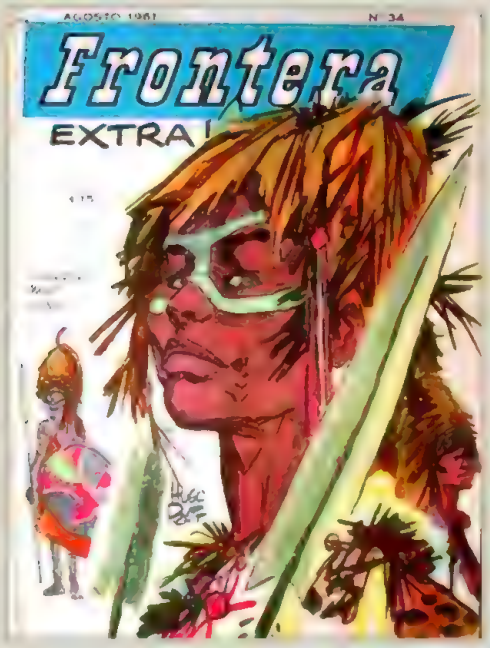
Ese mismo mes aparece "Moira", un tomo de la colección El diario de mi amiga, de Editorial Abril, totalmente ilustrado por él y con textos de Michelle.

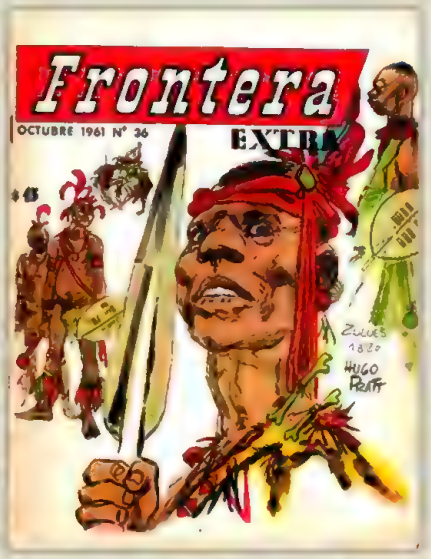
Ya en la Editorial Frontera, ilustra las tapas de las novelas de bolsillo de la serie Sargento Kirk: Oro Tchatoga, Los espectros de Fort Vance, La Balada de los tres hombres muertos y El Recortado. Para la serie de novelitas de Bull Rockett aporta las tapas de Hacia el Infinito y El Último Combate, y presumiblemente Vuelve Moby Dick, aunque sin créditos de autoria.

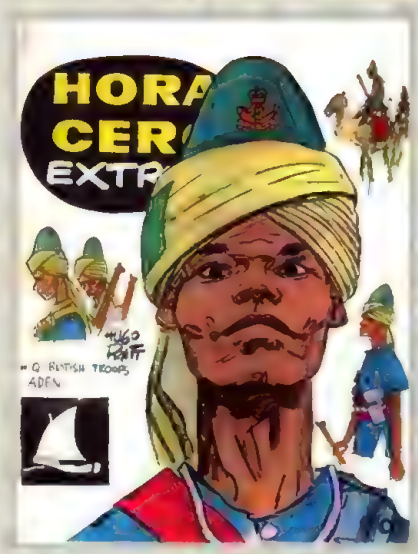
En Julio de 1957 ilustra la tapa del segundo número de la revista Claudia (1957) y realiza para la revista Gatito, de editorial Abril, las ilustraciones de La Historia del Barco.

Para la revista Atelier, en cambio, Pratt, Eugenio Zoppi y Alberto Breccia interpretan un mismo guion haciendo viñetas sueltas.

La década del '60 muestra algunas colaboraciones dentro Hora Cero Extra y Frontera Extra, donde hace gala de su conocimiento de uniformes y etnias con ilustraciones que muestran las vestimentas de distintos ejércitos y algunas láminas sobre los watusis y los masai, algunas con la colaboración de Gisela Dexter.



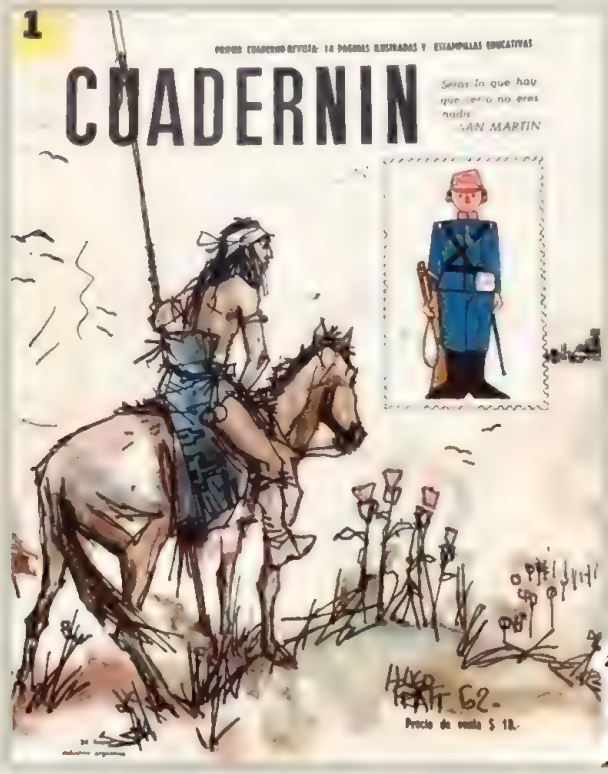




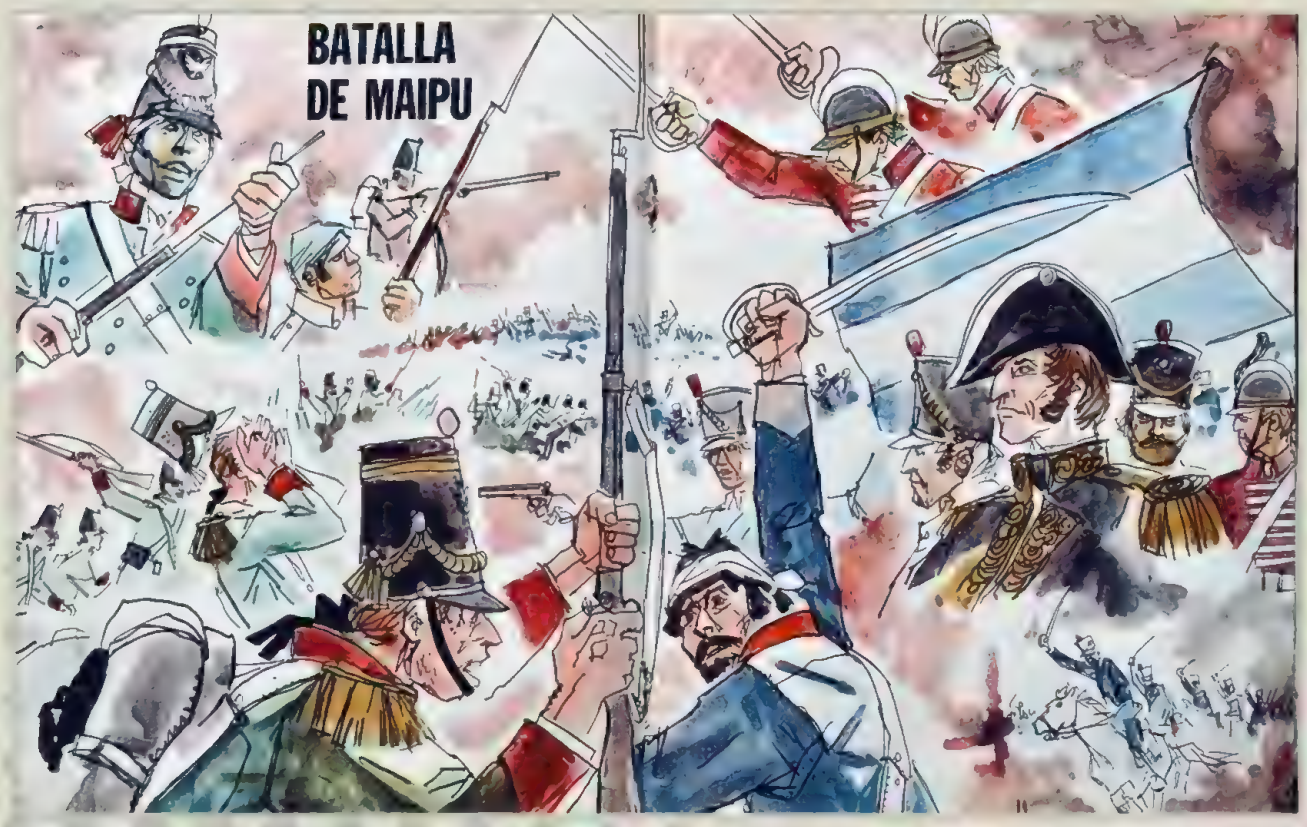
Realiza la publicidad de la Escuela Panamericana de Arte y colabora en la revista Para Ti y realiza al menos siete ilustraciones para la revista Damas y Damitas en 1961.

En ese mismo año publica en la revista Vea y Lea doce ilustraciones de cuentos policiales (nºs 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365 y 371). Al respecto, recomiendo fuertemente la lectura del trabajo de Gustavo Ferrari, Gullermo Parker y Aldo Pravia, publicado en Fierro nº75, segunda época.

Una curiosidad es la revista Cuadernín, cuyos dos primeros números contienen ilustraciones de Pratt. En el nº 1 dibuja la tapa, ilustraciones sobre los fortines y un desplegable a todo color sobre el combate de San Carlos.



Y en el n°2, una nota sobre San Martín, el combate de Chacabuco, ilustraciones de soldados y un desplegable a todo color sobre la batalla de Maipú. Esta será la única vez que Pratt retrataría al Gran Capitán.



Para cerrar esta comprimida revisión, haré mención a la única colaboración de Hugo Pratt para Editorial Columba: Los Héroes Siempre Regresan, con guion de Gonzalo Hernández, para el álbum de El Tony nº 92, de Enero de 1965.■

por Federico Musso

¿DE QUÉ TRABAJA UN EDITOR?

«Es parte de la diversión de trabajar en el mundo del comic. ¡Te pagan por leer comics!»
La frase le pertenece a Mike Gold, y la leí en el primer taco de Question, aunque durante muchos años no recordaba de dónde la había sacado ni mucho menos quién la había dicho. Se refiere a cuando se tuvo que leer todos los comics del personaje sin cara creado por Steve Ditko para estudiar la serie y relanzarla. Además de haberme despertado una sana envidia y hacerme decir la hoy memética frase "¡quién pudiera!" o un equivalente, ese texto largo me abrió los ojos ante lo fascinante que podía ser trabajar en una editorial de comics (o mangas, bande dessinée, historietas, elíjase la especificación que se prefiera), aún cuando uno no fuera un genio a la hora de crear mundos con palabras ni un virtuoso del lápiz y la tinta. Quiso el destino o la tragedia que años después a mí me terminaran pagando por leer comics (más específicamente mangas, en su inmensa mayoría) y aquí me tienen, aburriéndolos con este pobre intento de anécdota que trata de hacer las veces de introducción.

De las muchas funciones que podemos llevar a cabo aquellos que vivimos de la historieta sin escribirlas ni dibujarlas, la de editor y sus muchas acepciones (aunque no todas se apliquen) es una de las más placenteras, desafiantes y estresantes que existen. A los que formamos parte del equipo de editores y correctores de Editorial Ivrea, nos puede tocar escribir notas y anuncios, revisar pruebas de imprenta, sugerir títulos o autores a publicar, traducir varios tomos para la línea Comic, revisar con lupa cada portada, leer series por adelantado para estar al día (o spin-offs, o novelas), y revisar de atrás para adelante cientos y cientos de tomos al año. También evaluar pruebas de traducción, avisar si hay cambios para las reediciones y establecer criterios en común con los diseñadores. Y si llega a aparecer impreso un error grande como la Tokyo Tower, averiguar si fue culpa nuestra y nos tenemos que hacer el harakiri en ronda o si fue culpa de un tercero, a quien procederemos a ejecutar nosotros mismos. Hasta ahora todo suena a sangre, sudor y lágrimas, pero nada más lejos de la realidad. Además del placer fetichista de tener el libro recién impreso en la mano, también a veces terminamos sonriendo para adentro cuando alguien comenta que se rió mucho con alguna frase de la que uno es directa o indirectamente responsable, o cuando se anuncia un manga que manteníamos oculto durante meses y la alegría es compartida por miles y miles de personas.

AMORES Y DESAMORES

Claro que semejante carga de trabajo también conlleva debates hasta el hartazgo con colegas y jefes, pelearse con amigos, aliarse con enemigos,

perderse durante horas en wikias y discusiones online y, en el plano sentimental, hasta enamorarse de series que uno apenas junaba (Spy × Family, me hacés muy feliz), y hartarse de otras a las que se les tenía mucho aprecio (ya no sos igual, Death Note). Pero dentro del estrés contínuo que es tener que laburar en todas estas cosas, a veces en simultáneo, pocas recompensas son tan gratas como poner el tomo en la biblioteca sabiendo que dejaste horas de vida para que quedara lo más lindo, preciso, gracioso (cuando corresponde) y sobre todo legible para el público local y para todas las personas del mundo que quieran habitar el suelo argentino. O al menos consumir sus ediciones. Y toda esta insoportable segunda introducción no es ni más ni menos que para contar parte del proceso editorial y cómo perfeccionarlo cuando sacás más mangas que días tiene el año.

EDITAR MANGA ES COMO COMER UNA NARANJA

Muchos de los pasos del proceso que contaba mi colega Martín Casanova en números anteriores son prácticamente iguales a las nuestros, por más diferencias que tengamos a la hora de establecer criterios estéticos y editoriales (neutro, te comés los mocos). En Ovni cuentan con una ventaja sutil pero evidente, como es traducir en su inmensa mayoría títulos que originalmente están en inglés, idioma con el que tenemos poco que ver a nivel lingüístico pero sigue estando mucho más cerca de nuestro castellano que esa lengua cuasi-aislada que es el japonés. Por eso, gran parte de nuestro trabajo hoy en día se centra en entrenar a los traductores que constantemente se suman a nuestras filas, ahora que la cantidad de publicaciones sobrepasó cualquier previsión en estos dos postapocalípticos años, en los que paradójicamente las ventas se dispararon.

Una característica muy extendida entre los traductores de japonés novatos es que suelen ser bastante buenos a la hora de descifrar el original pero les cuesta tomarle la mano al proceso de plasmarlo en un castellano legible y fluido. Es por eso que además de pasarles un libro de estilo y tips varios, los editores les taladramos la cabeza vía chat grupal para que nos consulten cualquier duda que tengan mientras trabajan en los libros, sea idiomática, gramatical, o del lore propio de cada serie. Siempre procuramos ser megacuidadosos a la hora de evitar los "quién demonios es Will", pero las mierdas pasan, y por eso en un manga muy vendido que sacamos hace unos años un personaje dice que se le había muerto el marido cuando en realidad había sido su padre... (cosa que obviamente se corrigió en la reedición).

THE FINAL COUNTDOWN

Una vez que el guion está entregado, se lo revisa por arriba para ver si necesita una corrección previa o se puede mandar a letrear de una. En el departamento de diseño se encargan de que cada globo quede con el texto lo más vistoso y cómodo de leer posible, de redibujar o subtitular las onomatopeyas según el título, de pedir los textos faltantes si los hubiera y de dejarnos el camino lo más despejado posible a quienes nos toque leer el tomo ya letreado. En esta instancia pasa por varios ojos, empezando por gente especialmente dedicada a cuestiones de jerga y continuidad internas, entre quienes se incluyen varios ex lectores que supieron señalarnos algún vergonzoso error en su momento. Después lo vemos los correctores más veteranos, que nos encargamos de validar o no las marcas de los continuistas, consultar con los traductores cuando algo no

cierra o parece un error, avisarles a los de diseño si alguna onomatopeya se malinterpretó, pulir todos los diálogos que tendrían que ser maomeno graciosos o solemnes según el caso y fallan en su cometido, pelearnos bastante con Juani "editor omnisciente" Quiroga o incluso comernos una puteada de Leandro "líder supremo" Oberto en persona si hicimos caso omiso a alguna de sus indicaciones generales. También hay que volver a charlar con los traductores para validar muchos de los cambios que se hacen durante la corrección y despejar cualquier duda que quede colgada para el siguiente tomo. Después de que se despejan tooodas las dudas, se pasan tooodas las correcciones, se duermen tooodas las horas que quedaron sin dormir y el tomo se va a imprenta, nos damos el lujo de desentendernos por un buen rato. Al menos hasta que el dichoso libro sale a la venta y ahí nos volvemos creyentes y empezamos a rezar por que no se nos haya pasado ningún moco grande y la gente pida nuestras cabezas. Además, todo este proceso aplica tanto para el enésimo spin-off genérico de Sword Art Online como para la lujosa edición kanzenban de 20th Century Boys, un manga que es un placer y un honor publicar pero que a veces implica sesiones maratónicas de correcciones para que quede todo peinado y bien vestidito.

Para algunas series, incluso hay toda una serie de variables a tener en cuenta que no aplican a otras, como pasa por ejemplo en las relativamente novedosas ediciones "2 en 1". Ahí, además de aplicar todo lo anterior, hay que ver cómo acomodar los extras (capítulos cortos, textos de los autores, tiras de 4koma, posfacios) de haberlos: ¿se juntan todos al final? ¿se dejan en el mismo lugar donde venían originalmente, "partiendo" el tomo a la mitad? Cuando vienen bajo las sobrecubiertas, ¿se dejan ahí o se pasan a páginas interiores? Estos y muchos otros dilemas son el pan nuestro de cada día, a veces incluso de domingos y feriados. No es un trabajo fácil pero alguien tiene que hacerlo, y eso que nosotros zafamos de las partes de alto riesgo como es negociar los títulos con los japoneses, perfeccionar la distribución, mandarse cartas bomba con las imprentas para que tengan todo a tiempo y demás imprevistos de los que se suelen encargar las altas esferas.

Y la verdad ya ni sé por qué me quejo tanto, si pocas cosas me resultan tan emocionantes como el mundo editorial y además, ¡me pagan por leer comics! ■

EL GLUTVERSE

EL UNIVERSO COMPARTIDO MAS INTERESANTE QUE NO CONOCIAS

POR ROBERTO BARRERO

Para principios de la década de 1970, la idea de la continuidad entre comic books estaba penetrando en las editoriales yankis de historieta. Marvel había desarrollado de a poco la idea del universo compartido y la había convertido en elemento central del encanto de sus comics. Por el lado de DC, esta idea poco a poco iba cruzando los diferentes títulos publicados, aunque nunca con la decisión de la competencia. En otras editoriales (como Warren o Charlton) algunos títulos se relacionaban entre sí (aunque nunca la línea editorial) de manera esporádica. Sin embargo, tal vez el experimento mejor desarrollado en continuidad durante esos años se dio en una editorial que no lo promocionaba, con personajes alejadísimos de los superhéroes y de hecho construido casi de modo secreto, de espaldas a los propios editores. Esto ocurría por obra y gracia de un joven guionista que quería darles un plus a sus historias sobre detectives de lo sobrenatural, barbaros de espada y brujería, guerreros prehistóricos que se enfrentan a alienígenas e historias unitarias de terror. De esa mezcla improbable, Donald Glut generaría un grupo de series dentro de la editorial Gold Key que funcionaban como su propio rincón del universo. El Glutverse, como ha sido conocido por los (pocos) fans a los que le ha llamado la atención. Esta es la historia de este universo comiquero oculto, de su génesis, desarrollo y final.

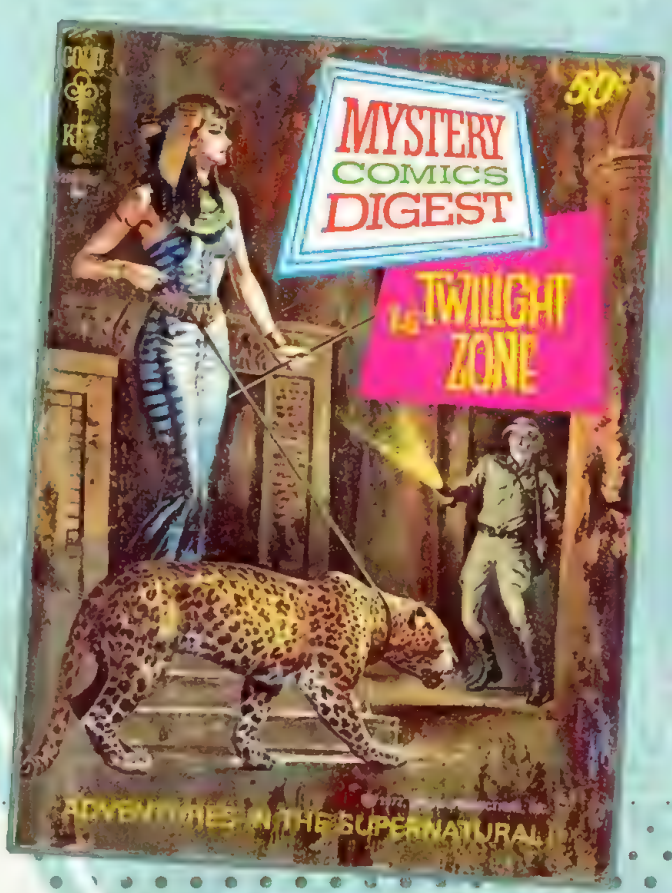
1 - EL CHISTE SECRETO DE UN FAN

Para 1972, Don Glut ya tenía una cierta fama dentro del (entonces muy pequeño) fandom norteamericano y un comienzo profesional promisorio como guionista. Nacido en Texas en 1944, Glut era uno de los muchos "baby boomers" que pasaron su infancia leyendo comics previos a la instalación del Comics Code, escuchando rock and roll, viendo viejas películas de

terror en blanco y negro en la televisión, yendo a ver dobles programas de ciencia-ficción barata en los cines locales y leyendo religiosamente la Famous Monsters of Filmland sobre dichas películas. Dos cosas particularmente atraerían su atención y se volverían obsesiones que cruzarían su carrera: por un lado los dinosaurios (estimulado por las animaciones en stop-motion de Ray Harryhausen y Willis O'Brien) y por otro, Frankenstein (al que descubriría primero en los comics que hacía Dick Briefer sobre el personaje, una de las series más interesantes que se publicaron entre los finales de la Segunda Guerra y el advenimiento del Comics Code). Ambas obsesiones las mantendrá durante toda su vida, y escribirá libros sobre ambos temas, tanto de ficción como de no ficción.

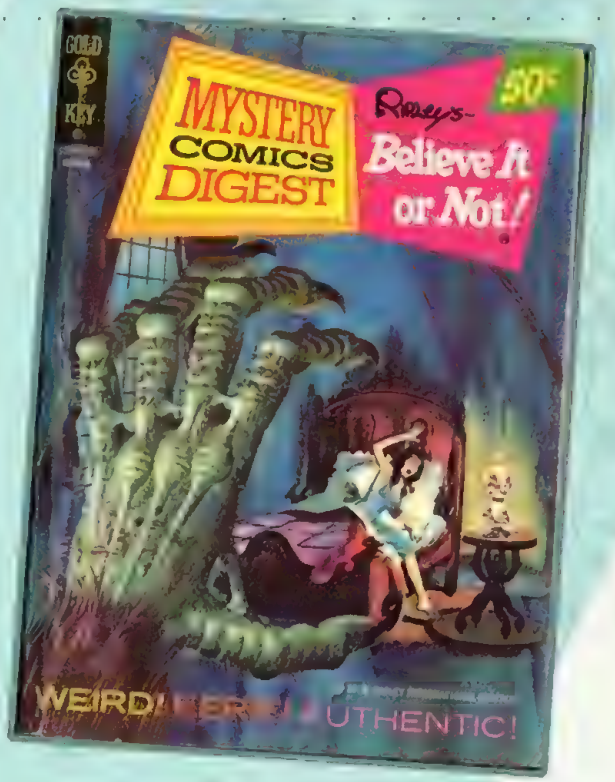
Pero lo que diferenciaba a Glut de otros fans de la época era que, como adolescente, quería hacer cosas con sus personajes favoritos. Así que -mientras residía en California- el adolescente Glut filmaría sus propios "fan films". Algo que hoy parece simple de hacer, pero a fines de los años ´50 y comienzos de los ´60 era complicado. En principio había que rodar en Super 8. Y Glut quería contar historias con superhéroes, monstruos y villanos de serial. Entre 1953 y 1959, Glut filmaría la friolera de 41 cortos, con personajes como Superman, Spider-Man, The Spirit, el monstruo de Frankenstein, hombres lobos, dinosaurios, etc. Todo un esfuerzo de producción que llamó la atención no solo de otros fans, sino del propio director de la Famous Monsters of Filmland, Forrest Ackerman, quien promocionaba frecuentemente los cortos de Glut, como para darle cierto reconocimiento en el pequeño grupo del fandom de esos años. Así, Glut conocería a gente de ese mundillo, como por ejemplo a un tal Roy Thomas.

La conexión con Ackerman le permitiría entrar en una carrera profesional como guionista. Asesorado por éste -que funcionaba además como su agente- el joven Glut comenzaría a vender en 1969 guiones de historietas cortas para las revistas de terror de Jim Warren: Creepy, Eerie y Vampirella. Dos años después, Ackerman le avisó que la gente de la editorial Gold Key estaba buscando guionistas para cubrir las nuevas revistas de terror que estaban por sacar. En esos años, Gold Key era una sombra de lo que había sido. Hasta 1961, la compañía era una de las más grandes del mundo de los comics, gracias a su relación simbiótica con la editorial Dell: Gold Key era la que producía los comics books de la editorial, que, con su peso en la distribución en los kioscos, hacía que los comics llegaran a todo Estados Unidos. Esto sumado a que adquirían las licencias de muchísimas películas, series televisivas y personajes animados (este fue el hogar de los comics de Donald Duck de Carl Barks, por nombrar solo el ejemplo más importante), ponía a la Dell entre las editoriales de comic books más importantes de las décadas de 1940 y 1950, con ventas superiores a las de DC. Gracias a la relación que tenían con la editorial Novaro, muchísimos de estos comics fueron degustados por los lectores hispanohablantes. Pero en el año 1961, tras una serie de errores y malentendidos, Gold Key se separa de Dell y comienza su andadura en solitario. Y si bien mantenían un estándar muy alto de calidad (con picos muy interesantes como los comics de patos de Barks, Turok, Magnus Robot Fighter y el Tarzan de Russ Manning) las ventas decayeron rápidamente. Para la llegada de Glut, la editorial vendía cada vez menos. Nunca habían

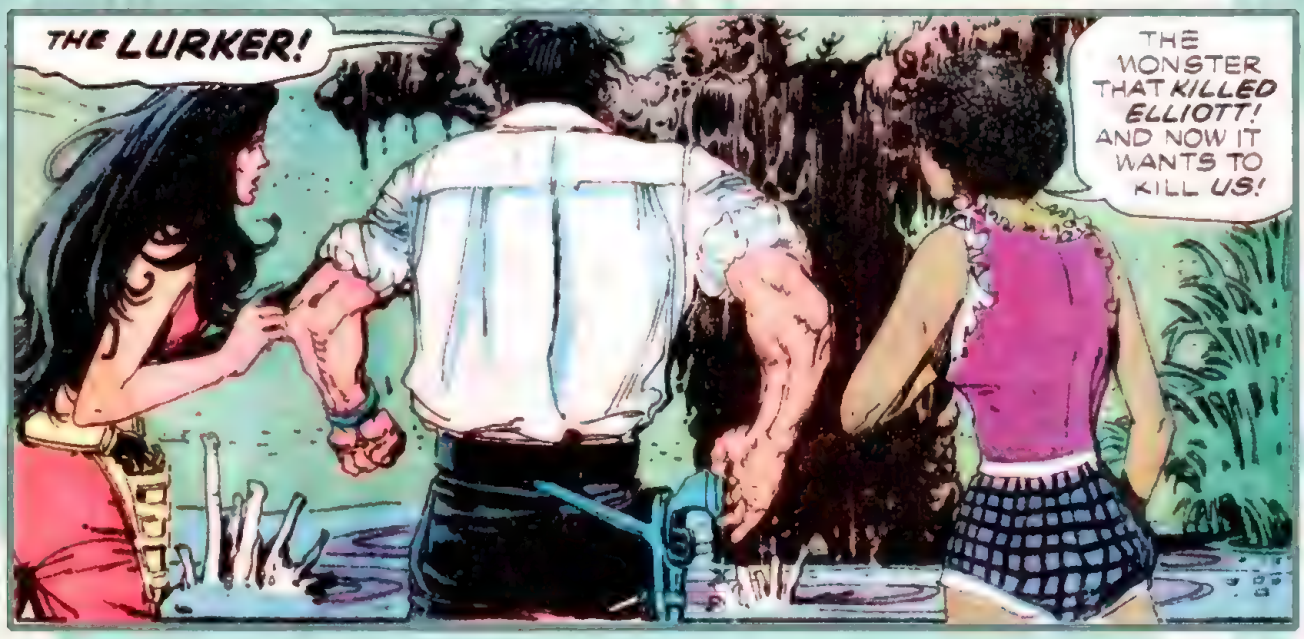


apostado por los superhéroes y seguían sin hacerlo. Glut venía para escribir guiones en lo que la empresa consideraba que era el camino a seguir en esos años: las antologías de terror y relatos sobrenaturales, que estaban teniendo éxito.
La compañía tenía en mente una revista en formato digest, más pequeña que el comic normal y con más páginas. Mystery Comics Digest rescataría antiguas historietas publicadas previamente en otras antologías similares y las mezclaría con historias nuevas, que iba a escribir primordialmente Glut. Sus guiones serían en general dibujados por dos artistas: por un lado, Dan Spiegle, un veterano de la editorial, un todoterreno efectivo sin ser maravilloso; por el otro, Jessie Santos, uno de los muchos dibujantes filipinos que empezaban a ganarse la vida en el mercado yanki, dueño de un estilo muy ilustrativo (como el de la gran mayoría de sus connacionales) y realista. El equipo Glut-Santos será crucial en el desarrollo del Glutverse, ya que el filipino dibujará la gran mayoría de las historias de Glut y le dará una coherencia estética raramente hallables en otros universos.
Este es un universo diferente a los demás. Raramente aparecerán superhéroes y sus protagonistas centrales vendrán de los géneros de la fantasía heroica y el terror. Glut usará sabiamente las formas de construcción de la realidad compartida que Stan Lee delineó en la Marvel para aplicarla a personajes diferente y de manera novedosa. Y además sin llamar la atención de los editores, respetando que cada historia se pueda sostener por sí misma, sin necesidad de leer el número anterior para entender que pasa en cada historia. Un auténtico ejercicio de filigrana.

Los primeros indicios del Glutverse empiezan en Mystery Comics Digest, de manera casi casual. En el nº 1 (Mar. 1972) aparece Ra-Ka-Tep, una momia de un antiguo hechicero egipcio que es vuelta a la vida y cambia su cuerpo con el del codicioso profanador de la tumba. En el nº 2 (Abr.1972) aparece el conde Wulfstein, un hombre-lobo que termina muerto al entrar en una mina con una veta de plata. En el número siguiente (Mayo 1972) aparecen dos personajes más: por un lado, Simbar, el señor de la Jungla, un Tarzan que además se convierte en hombre-león (y que en esta historia consigue a su Jane mujer-leona); por otro, Tragg y Lorn, cavernícolas que viven en una prehistoria con anacrónicos dinosaurios que en esta historia se enfrentan al hombre lobo primigenio, resultado de una infección extraterrestre en el agua de un lago. Atenti con ambos, que reaparecerían en otra historia en el nº 9, para enfrentar a un clan de adoradores de osos con zombies y hechiceros en el medio. Al número siguiente, aparece otro personaje, el Baron Tibor, típico vampiro transilvano sediento de sangre que termina ensartado irónicamente con una estaca que cae de un árbol.



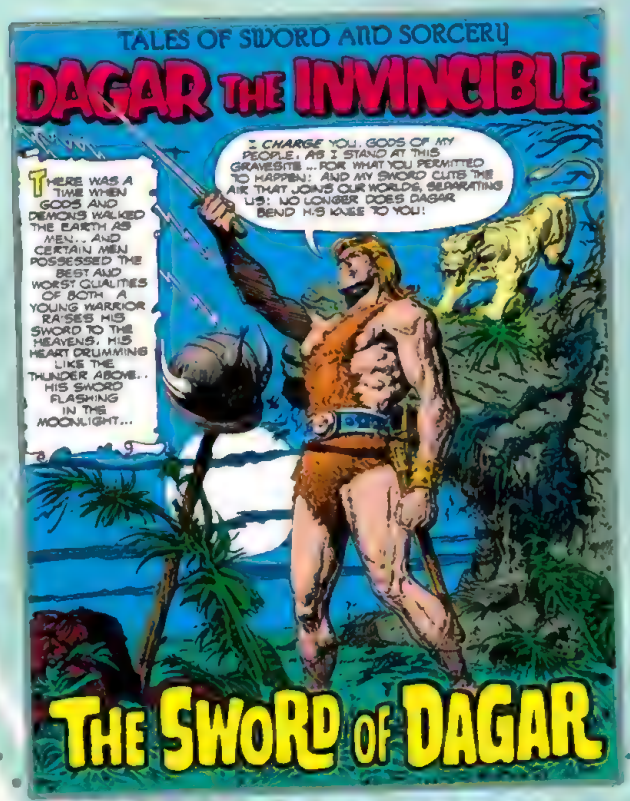
En el nº 5 (Junio de 1972) va a aparecer el protagonista principal del Glutverse. Y de manera discreta, como todos los demás. El Doctor Adam Spektor, vestido de negro, con bigote y barbita en la pera, llega para presentar uno de los casos de sus archivos y su rol no va más allá de ser el presentador de la historia, igual que infinitos otros presentadores de historias de terror en montones de otros comics. En ese mismo papel repetiría apariciones durante los nºs 10 (Marzo de 1973), 11 (Mayo de 1973), 12 (Julio de 1973) y 21 (Enero de 1975). Obviamente los editores de Gold Key vieron algo en el doctor Spektor y les cerraba la idea de tener a un presentador de historias macabras que fuera de la editorial. El problema es que Glut tenía otras ideas, como veremos más adelante.
Finalmente, en el nº 7 (Septiembre de 1972) aparece el Lurker in the Swamp, la versión monstruo-semivegetal-semiconciente-que-vive-y-hace-justicia-en-el-pantano del Glutverse Esta vez es un ex convicto que regresa a



buscar su botín tras diez años en un pantano encantado (donde lo dejó tras asesinar a su socio), para toparse con su antiguo secuaz convertido en una criatura vegetal que quiere venganza... y que, tras matarlo, le transmite la maldición, con lo cual se vuelve el nuevo Lurker in the Swamp.
Todas estas historias hasta ahora no tenían conexión entre sí. Esto va a empezar a cambiar con la aparición de la nueva serie de Glut y Santos, que aparece en Octubre de 1972. Una serie de espada y brujería, donde empezarían los primeros pasos para unir todos los hilos que hasta ese momento se veían desperdigados.

2 - ALTO, RUBIO Y CON UNA ESPADA AFILADA: DAGAR THE INVINCIBLE

La primera serie regular del Glutverse ocurrió un poco por casualidad: Glut había escrito dos historias unitarias protagonizadas por el mismo personaje: un bárbaro al estilo de Conan que -tras varias ideas y vueltas- terminó por llamarse Dagar. Los editores de Gold Key vieron que el personaje podía bancar una serie y decidieron que Glut y Santos alargaran una de las historias para presentarla como número 1 de la nueva revista (cuyo nombre completo es "Tales of Sword and Sorcery: Dagar the Invincible"). Pero ahora querían que la otra historia, la que iba a aparecer en Mystery Comics Digest NO la protagonizara Dagar. Rápidamente, Glut le cambió el nombre a Duroc, y Santos lo dibujaría diferente a Dagar. Así, mientras salía el primer número de Dagar the Invincible, en el nº 7 de Mystery Comics Digest aparecía el primer relato de Duroc. Que, en un nuevo giro editorial (porque creían que su nombre confundiría al público lector con el de Turok, una de las series clásicas de la editorial) tuvo un cambio de nombre en la siguiente aparición, para llamarse -ahora sí, definitivamente - Durak. Duroc/ Durak protagonizaría aventuras propias en los nºs 14 (Octubre de 1973) y 15 (Enero de 1974), y tendrá un enemigo recurrente: el hechicero Xorkon, al que termina por tirar por un acantilado al fondo del mar.
Pero volvamos a Dagar, cuyo primer número es guionado por Glut y dibujado por Santos, el equipo creativo que se mantendrá durante toda la serie. En un mundo en un periodo indeterminado de la historia (digamos antes de los sumerios, pero con la revolución neolítica ya establecida, donde existe la magia, como una suerte de versión propia de la Edad Hiboriana del Conan de Robert Howard), Dagar es el único sobreviviente del pueblo de Tulgonia, que exterminan los ejércitos del conquistador Scorpio. Ya adulto, se convertirá en un mercenario que busca vengar a los suyos y destruir a Scorpio. En esa búsqueda en el primer número se va a topar con Ostellon, un hechicero servidor de Scorpio que vive desde hace mucho y es capaz de resucitar a los muertos.



Para el numero siguiente, trata de ayudar a un hombre-lobo convertido por Scorpio, y se nombra por primera vez a la lobrostone, una piedra que permite curar la licantropía. En el tercer número, Dagar conoce a Graylin, una morocha de cabello largo que lo seguirá por bastante tiempo y será un apoyo en muchas historias. En el nº 4, por fin encuentra y vence a Scorpio, con lo que su misión de venganza ha terminado. Para el nº 5, nos encontramos con una cueva que lo lleva a un mundo prehistórico donde conviven seres humanos con bolsones de dinosaurios. Si es un entorno similar al que nombramos cuando hablamos de las historias de Tragg, no es algo casual. En la aventura, Dagar conocerá a Jarn, uno de los nativos del lugar.

En el nº 6, dentro de una de las historias del número, se nos presenta una pieza central dentro de este universo. Nos enteramos que existen dos tipos de dioses: los Warrior Gods (buenos) y los Dark Gods (malvados), que libraron una guerra eones atrás, que terminó con los Dark Gods convertidos en unas sombras existentes fuera de este mundo, que intentan por medio de sus agentes terrenales poder volver a este plano y gobernarlo. Una idea claramente influida por los Mitos de Cthulhu de H. P. Lovecraft (y más específicamente por la lectura de dichos mitos que hará August Derleth, el principal continuador de los cuentos ambientados en el universo lovercraftiano) y que va a extenderse de acá en más en todos los títulos del Glutverse.

Hasta ahora, el elemento faltante para que estas historias pudieran considerarse un universo era el crossover. En el nº 7, de Abril de 1974, Glut va a hacer esto por primera vez, cuando en el camino de Dagar se cruce Durak, su otro bárbaro. Lo interesante es que les da a cada uno una personalidad diferente: mientras Dagar es más bien serio y concentrado en sus acciones y parece genuinamente comprometido en su amor con Graylin, Durak es más aventurero, más "tiro al aire" y fácilmente seducido por el sexo opuesto, como se ve en la historia, donde una reina bruja (en realidad una hormiga reina metamorfoseada mágicamente en persona... sí, léanlo mejor) lo convierte por un rato en su marioneta hechizada que enfrenta a Dagar. Pero finalmente se van ambos bárbaros en la nave que Durak comanda junto a los demás esclavos liberados. Como ven, ya tenemos un crossover establecido y un universo compartido. Esperen más de estos cruces.

En el nº 8 (julio 1974), un rubí con poderes derivados de un Dark God hace que haya muertos vivientes que atrapan mujeres para intentar sacrificarlas como forma de recuperar su vida. Por supuesto Dagar impide esto. Al número siguiente, el rival a enfrentar es un hechicero con un orbe de poder cedido por los Dark Gods y una gigantesca serpiente que vive en el pantano que rodea el lugar. Es en esta aventura que Dagar conoce a uno de sus principales compañeros: Torgus, el líder de una tribu de cazadores nómades, un hombre valiente, inteligente, esposo amoroso... y de raza negra, algo no tan común en los comics yankis de esos años. Es más (y esto es

algo a destacar de los guiones de Glut) su negritud NUNCA es subrayada. Es otro guerrero más y el color de la piel es irrelevante. Esto se repetirá en personajes de otras minorías a los que veremos aparecer más adelante.

Para el nº 10 (Diciembre de 1974) Dagar vivirá una extraña aventura en solitario junto a tres jóvenes hechiceras (Ling-Ra, Lura y Meeli), que parecen MUY interesadas en querer algo más del bárbaro que solo ser rescatadas. Y no parecen muy celosas entre sí. Por supuesto, esto se lee entre líneas (no hay algo directo) pero la insinuación existe, aunque Dagar prefiera volver con Graylin. En el nº 11 (Abril de 1975), descubrimos que las ruinas donde ocurre la historia fueron construídas por Tragg en la prehistoria, lo que establece la conexión entre ambos personajes.

En el nº 12 (Julio de 1975) Dagar vuelve a cruzarse con Durak en una aventura contra unos hombres-mono. En el número siguiente (Oct. 1975) Dagar, Graylin y Durak se meten en una historia épica donde también aparecen Torgus y su esposa. Hay una hechicera que está conquistando la zona y ha capturado a la tribu de Torgus. Resulta que la hechicera es en realidad un golem creado por otro anciano hechicero al que los Dark Gods le han dado vida, independencia y los poderes (y apariencia física) de una hechicera. En medio de la pelea, parece que Durak muere a manos del hechizo de la bruja-golem, antes que Dagar pueda vencerla. Pero en realidad, al final nos enteramos que Durak ha viajado al futuro y se ha encontrado con... no, después les cuento. Pero vuelve para las últimas páginas del número.

Como ven, hasta ahora el statu quo no parece variar demasiado al final de cada número. Esto va a cambiar con los sacudones que traerán los números 14 y 15. En el 14, Graylin muere a manos de Dagar, que estaba bajo la ilusión de que ella era un monstruo. Todo es parte del plan de Thanek, un demonio servidor de la muerte, que le ofrece resucitarla si enfrenta a sus miedos. Cosa que Dagar hace y triunfa, para traerla de nuevo a la vida. Pero alguna cosa ha cambiado para el número siguiente: Grayln, al ver a la Parca tan de cerca, quiere que dejen esa vida errante y se establezcan en algún lado, cosa a la que se niega Dagar. Tras una aventura donde ven cómo una pareja de ladrones termina con el hombre muerto a manos de la mujer engañada, Graylin le vuelve a insistir con que dejen esta vida y Dagar, cegado por el botín adquirido, no le da bola. Entonces Graylin agarra su caballo... Y ABANDONA A DAGAR PARA SIEMPRE, de una manera definitiva y total.

Y va a parar a otro universo. El de Marvel.

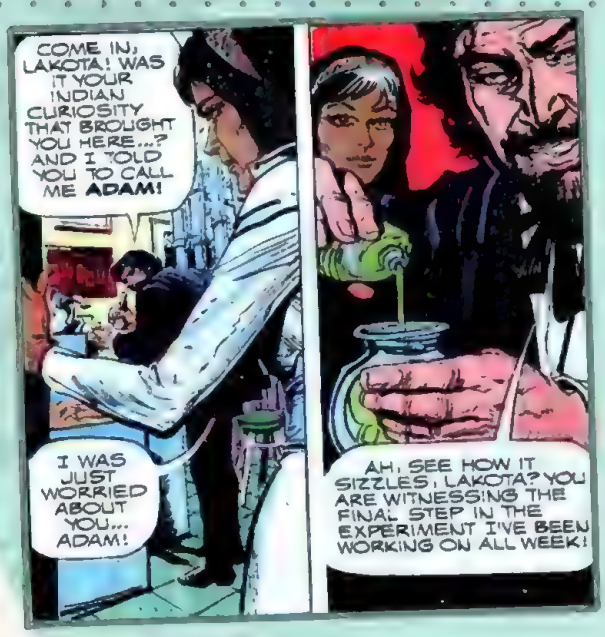
El asunto es que, en 1977, gracias a su amigo Roy Thomas, Glut va a empezar a colaborar con guiones para la Casa de las Ideas. Una de las series que le dan es Kull the Destroyer, basada en uno de los personajes de Robert Howard, Kull de Valusia (el antecedente más directo de su Conan y que, en vista del éxito de los comics del bárbaro, consiguió versión en comic por esos años). En el nº 22 aparece una joven guerrera amnésica que recuerda vagamente a un guerrero al que ella dejó porque no quiso seguir con su vida de violencia y muerte. Llamada Laralei por Kull, será acompañante y amante de Kull hasta el nº 28 donde se va subrepticiamente de su lado, al ver que Kull no es tan diferente de Dagar a la hora de no preocuparse por la vida de las personas. Así Graylin/ Laralei desaparece con rumbo desconocido.

Volvamos a Dagar quien, en sus últimas aventuras, es acompañado primero por la ladrona del número anterior y, en el nº 17 (Oct. 1976) vuelve a encontrar a las tres hechiceras del nº 10 y ahora, ya sin Graylin, acepta quedarse con ellas. La última aventura de Dagar no la vivirá en su título si no en el nº 6 de la revista Gold Key Spotlight (en Junio de 1977), donde aparece como secundario el brujo Galga-Thar, que es el que escribe uno de los dos textos mágicos más importantes del Glutverse (y que ya había sido nombrado antes, en la revista del Doctor Spektor): el Deconomicon, el libro de hechizos sobre demonios más importante de ese universo.
Tras esta aventura no volveremos a saber de Dagar nunca más. Hubo dos números más de Dagar pero ambos reeditaron el nº1 de la serie. Y en el 2011, los nueve primeros episodios fueron recopilados en un tomo por Dark Horse. Y si bien el trabajo de Glut en Dagar es muy sólido (lo mismo que el de Jesse Santos), la serie palidece ante la pieza central del Glutverse, la serie de la que hablaremos ahora. "The Occult Tales of Doctor Spektor".

3 - DOCTOR SPEKTOR, O COMO CONSTRUIR UNIVERSOS FICTICIOS SIN QUE NADIE SE AVIVE.

Tras las primeras apariciones de Spektor como presentador de historias de terror en Mystery Comics Digest, a los editores de Gold Key les pareció una buena idea tener un título protagonizado por él. Sin embargo, su idea era que siguiera como presentador de historias fantásticas, sin saber nada de él mismo, como sucede con muchos otros personajes similares, desde los comics de la E.C. hasta los Cain y Abel de las House of Mystery /Secrets de DC, pasando por los Tio Creepy y Primo Eerie de la Warren y muchos, muchos más. Eso entraba dentro de los parámetros conservadores de la editorial. Sin embargo, Glut quería hacer otra cosa. Quería que Spektor fuera protagonista de sus casos, no un mero espectador. Para eso va a escribir un primer número que sienta las bases de la serie de una forma completamente diferente.

En ese primer número, de 1973, Glut nos hace saber que Adam Spektor es un mundialmente reconocido detective de lo oculto. Vive en una gran mansión (la Spektor Manor), al lado de un cementerio, junto a su "secretaria" Lakota Rainflower, una joven de ascendencia sioux (y acá volvemos a llamar la atención de lo bien que trata a las minorías raciales Glut, y cómo evita en todo momento estereotipar a Lakota) y de una mirada escéptica ante lo sobrenatural. Y ponemos "secretaria" entre comillas porque desde el primer momento nos damos cuenta que la relación entre ambos es algo un poco más profunda que lo estrictamente profesional. Obviamente no hay nada explícito, pero es evidente que son algo más que jefe y secretaria. En este mismo primer número Glut va a empezar a dejar sentada la idea del universo compartido, porque va a traer como antagonista al barón Tibor, el mismo que había aparecido en Mystery Comics Digest. Resucitado por un culto que quiere que Tibor los



convierta en vampiros, Tibor resulta ser un vampiro reluctante, al que los años pasados tras su muerte bajo la estaca lo han hecho reflexionar sobre todo el horror que ha desatado y termina por pedirle ayuda a Spektor. Como éste, por suerte, trabajaba en un suero para curar el ansia de sangre, Tibor logra dejar de vampirizar gente. Ahora está sin poderes y debe seguir durmiendo de día en su ataúd, pero ya no necesita de la sangre para vivir, mientras tome regularmente el antídoto de Spektor. Con esto pueden detener a los cultistas y Tibor sigue su camino.

De aquí en adelante, las historias del doctor Spektor serán el puntal del Glutverse y combinarán relatos de corte terrorífico con una sabia y muy cuidadosa construcción de un universo propio. Muchos de los personajes que Glut ha usado en otras historias van a resurgir en las historias de Spektor, junto con otros pertenecientes a relatos que vienen de otros lados. Por ejemplo -tras un segundo número en el que aparece un perro fantasma- en el nº 3 (Ago. 1973) Glut recupera a la momia de Ra-Ka-Tep. Al descubrirse la momia en su tumba, Ra-Ka-tep (que, como vimos en Mistery Comics Digest, había cambiado de cuerpos con un profanador de tumbas) desea recuperar su cuerpo original. Mientras intenta eso, Spektor lo descubre. Y Ra-Ka-Tep usa su máscara de oro para cambiar de cuerpos, y manda a Spektor al cuerpo de la momia, convencido de que así morirá. Pero los conocimientos de magia de Spektor le permiten controlar a la momia y asi perseguir a Ra-Ka-tep (que controla el cuerpo de Spektor) y lograr, antes de caer ambos al Nilo, cambiar otra vez de cuerpos. Spektor sale del río, mientras que no sabemos nada de la momia Ra-Ka-Tep al final del episodio.

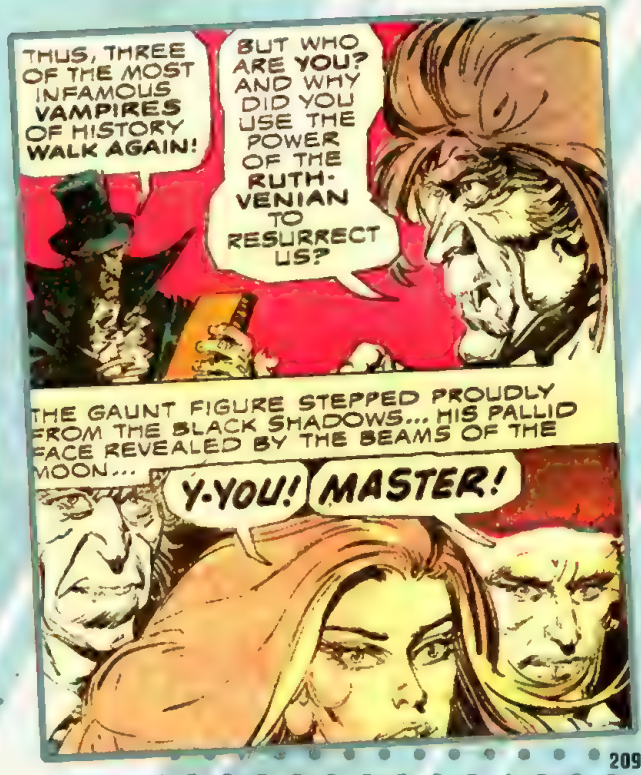
En el nº4 (Octubre de 1973) conocemos a uno de los principales secundarios de la serie, un talentoso médium y psíquico afroamericano llamado Elliott Kane, al que vamos a ver frecuentemente. Y en la historia de complemento del número (que contaban historias del archivo de casos el Doctor Spektor, tal como querían los editores de Gold Key) aparecía una daga de plata hechizada que se decía que había sido usada por Durak. En el quinto número (Diciembre de 1973), aparecía directamente la otra gran fuente de continuidades del Glutverse: las obras fantásticas en dominio público (si, niños, Alan Moore no inventó nada en

The League of Extraordinary Gentlemen). Aquí Spektor va a investigar los papeles del doctor Jeckyll, y a meterse en un entuerto con uno de sus descendientes, quien por un momento cree ser víctima de la poción que lo convierte en Hyde (aunque al final él no es Hyde, sino el descendiente de Jeckyll). Y en el caso de los archivos relatados, aparece el propio conde Drácula.

En el nº 6, Glut trae a uno de sus personajes favoritos como rival: la Criatura de Frankenstein. Esta versión del monstruo es completamente acorde con el personaje de la novela de Mary Shelley -hasta en su diseño visual: nada de cabeza aplanada ni electrodos en el cuello a lo Boris Karloff-: un personaje astuto, taimado, inteligente y absolutamente amoral. Acá intenta que uno de los descendientes de su creador le construya su tan denegada novia y para eso, no duda en capturar a Lakota. Por supuesto Spektor lo detiene, aunque todos sospechamos que volverá. Además, la historia complementaria del número nos cuenta el origen de Simbar, el hombre-león de la jungla que conocimos en Mystery Comics Digest: un codicioso explorador, Sam Barr, se roba una estatua de oro de un templo dedicado a un dios león. Atacado por uno de estos, es salvado por el sacerdote del templo, que a cambio lo condena a convertirse en Simbar, el hombre-león protector del templo.

En Abril de 1974, en el nº 7 de la serie, Glut nombra por primera vez a los Dark Gods. Estos resucitan a Ostellon (ese hechicero al que había vencido Dagar en su primer número) y le indican que debe derrotar a Spektor, que es descendiente de aquellos que siempre han impedido que los Dark Gods retornaran, lo que deja asentado que Spektor es descendiente tanto de Dagar como de Tragg. Aparece por primera vez el monte Algor, que parce ser un punto focal de las energías de los Dark Gods, y Ostellon resucita a los muertos del cementerio de Spektor, pero termina derrotado por éste y muere, esta vez parece que definitivamente. Y en la historia complementaria, quien resuelve el caso es Lakota, sin que Spektor aparezca.

Para el nº 8, Glut ya relaciona a personajes de las historias de modo desenfrenado. En este número Spektor debe enfrentar al mismísimo Drácula, que está armando una legión de vampiros para amasar poder. Gracias al Ruthvenian (un tomo mágico donde está el mayor conocimiento vampírico existente), Drácula resucita nada menos que a Lord Ruthven (protagonista de El vampiro de Polidori, el primer relato de vampiros moderno que se conoce), sir Frances Varney (protagonista de Varney the Vampire or the Feast of Blood, un muy exitoso folletín británico de vampiros escrito en el siglo XIX) y Mircalla Karnstein (protagonista de Carmilla, el relato vampírico de Sheridan Le Fanu, antecesor directo del Drácula de Bram Stoker) y trata de incorporar al Barón Tibor a sus filas. Este se niega y le pide ayuda a Spektor, quien logra derrotar a Drácula y elimina otra vez a los demás vampiros. Por cierto, aparece Valdemar Van Helsing, descendiente del perseguidor del conde Drácula, un cazador de monstruos al mejor postor, que aquí no logra eliminar a



Tibor gracias a la intervención de Lakota. Y en la historia de complemento, Elliott Kane protagoniza una historia de brujería y venganza.
En el nº 9 (agosto de 1974), los Dark Gods invocan a la hechicera Kareena, a la que le dan poderes y juventud con la condición de detener a Spektor. Y los encantos de Kareena parecen hacer mella en Spektor (para desesperación de Lakota), pero al final no lo logra. Tras perder su juventud y belleza, Kareena cae a un pozo y parece morir. Mientras la

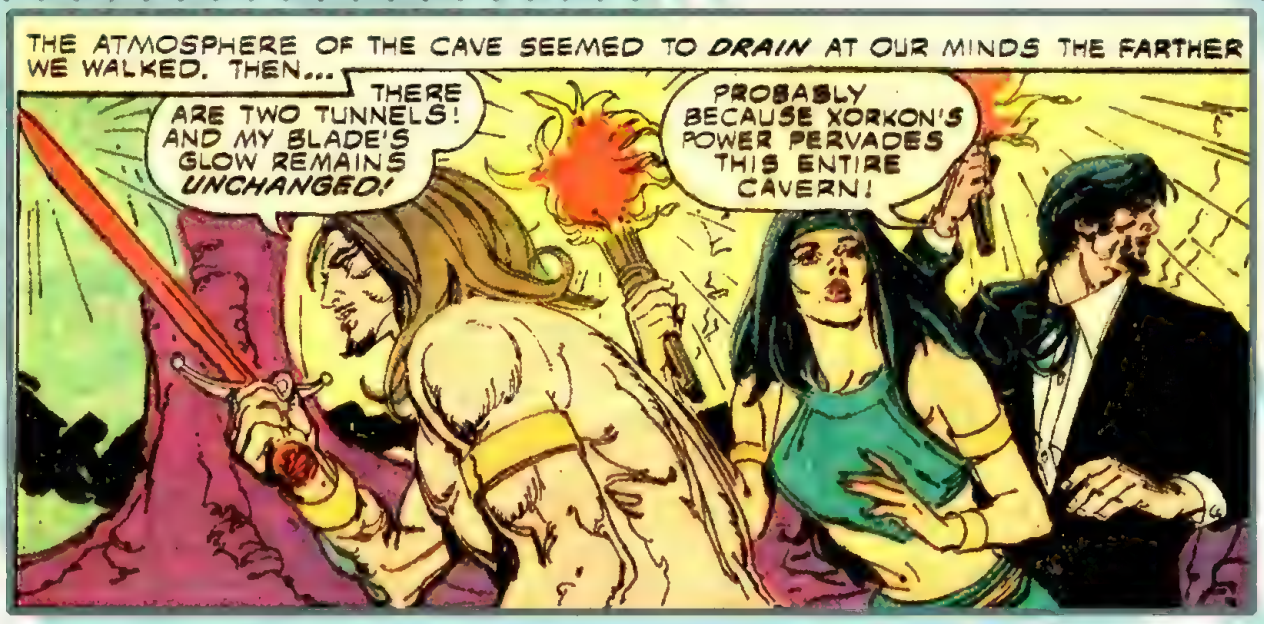
historia de complemento la protagoniza Simbar.
Para el nº 10, Ra-Ka-Tep (que se ha vuelto una momia sin voluntad, de forma muy similar a lo que pasa con la Momia cinematográfica de los estudios Universal en las décadas de 1930 y 1940) es rescatada del Nilo por uno de los seguidores del culto secreto de Anubis, el doctor Turhan (un guiño al actor Turhan Bey, que hace un papel similar en una de las secuelas de la Momia de la Universal). La intención es destruir a Spektor, pero falla. Ra-ka-tep termina como un monstruo sin raciocinio que camina bajo los túneles de la ciudad donde vive Spektor. Y la historia de complemento narra el origen y el resultado final del conflicto entre Warrior Gods y Dark Gods, como para fortalecer la idea que éstos últimos son los principales manipuladores de los hechos sobrenaturales que aparecen en el mundo.
En el nº 11 (Diciembre de 1974) comienza una trilogía de historias en la que Spektor es mordido por un hombre-lobo y se aleja de sus amigos en busca de la lobrostone (que habíamos oído nombrar en Dagar) para curarse de la maldición. Este será el último número con una segunda historia de complemento (esta vez protagonizada por el Barón Tibor): de aquí en más, cada número tendrá una única historia larga.
Para el número siguiente, la búsqueda de Spektor lo pone en contacto con el doctor Tong, la versión Glut del doctor Fu Manchú, científico empeñado en conseguir poder a toda costa, y con su hija Lu-Sai , que queda enamorada del ocultista... quien parece corresponderle (con lo que, tras haber visto lo que pasó con Kareena antes, nos da a entender que Spektor no es lo que se dice un tipo muy fiel que digamos). Tong ha capturado también a la Criatura de Frankenstein y pretende usar sus energías y las del Spektor hombre-lobo, para drenarlos de poder y convertirse en un semi-dios. Lu-Sai arruina el experimento, al liberar a ambos. Tras una pelea entre Frankenstein y el Spektor hombre-lobo (un claro homenaje al Frankenstein vs the Wolfman de la Universal), el laboratorio estalla, la Criatura parece matar al doctor Tong y Spektor sobrevive. Y deja a Lu-Sai porque, mientras tenga esa maldición, la pone en peligro.

Finalmente, en el nº 13 (Abr. 1975), Lakota, Elliott y Simbar (a quien le han pedido venir) logran conseguir la lobrostone y dársela a Spektor para que este cure su licantropía, y de paso evitan que Valdemar Van Helsing lo mate por hombre-lobo.

Por primera vez, el siguiente número (el 14, de Junio de 1975) va a traer al Glutverse a un personaje de Gold Key no creado por Glut. La historia comienza con la muerte de Lakota y todo apunta a que Spektor es el culpable, tal como sospecha el inspector Sinke (el jefe de policía local que se convierte en otro personaje recurrente de la serie). Este decide entregarse mientras todo se aclara. Pero una fuerza brillante rompe la pared de la celda y lo guía hasta el monte Algol, antes de revelarse como... el doctor Solar, Man of the Atom. Este era uno de los pocos personajes de corte superheroico de la Gold Key, creado en 1962 por el prolífico guionista Paul S. Newman, el editor Matt Murphy y el dibujante Bob Fujitani. Phillip Solar era un físico nuclear al que un accidente le daba poderes radioactivos. Su carrera de corte superheroico se desarrolla en un comic book que duraría 27 números, hasta 1969. Según este número, tras eso había colgado su traje y se había puesto a trabajar como agente científico de una agencia secreta del gobierno dirigida por un tal Nick (sí, acá tenemos otro guiño a personaje de Marvel). Mientras investigaba radiaciones anómalas en el monte Algol, había sido dominado mentalmente por la hechicera Kareena, que no había muerto al caer al pozo, porque los Dark Gods le dieron otra oportunidad. Iba a haber un eclipse y, con la magia de Kareena más los poderes radioactivos de Solar, se podía abrir un portal para que los Dark Gods pudieran pasar a este plano. Y, para evitar que Spektor se entrometiera, Kareena había tomado el alma de Lakota y puesta en un constructo mágico bajo su poder. Si Spektor intentaba detener el hechizo, Kareena destruía el constructo, el alma de Lakota volvía a su cuerpo, ahora bajo tierra, y en cinco minutos Lakota moría de verdad, enterrada viva. Pero Spektor -consciente de que si volvían los Dark Gods el planeta estaba condenado- libera a Solar del control de Kareena y con eso, le saca fuerza al

hechizo, lo cual impide que los Dark Gods vuelvan. Y si bien el alma de Lakota vuelve a su cuerpo enterrado, nadie había tomado en cuenta que el doctor Solar puede volar muy velozmente. Con lo que llega a tiempo para desenterrarla. Kareena está a punto de ser destruida por los Dark Gods, pero Spektor se apiada de ella y los detiene. Una salvada por los pelos, en uno de las historias más épicas de la serie. Y por cierto, en otro guiño a Marvel, el policía que descubre pistas en la historia es un tal Rogers. Pensemos que, en ese mismo momento Steve Rogers, cuando no usaba el traje del Capitán América, trabajaba como policía...

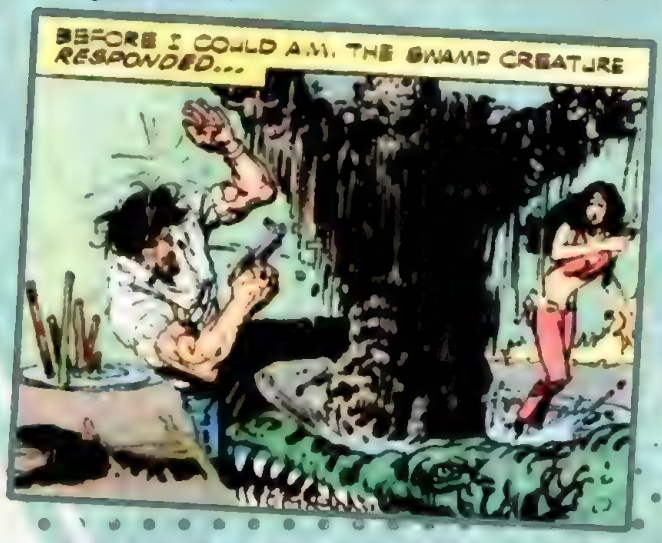
En el nº 15 (Agosto de 1975) el Barón Tibor vuelve para decirle a Spektor que está desarrollando inmunidad ante su suero y está recuperando sus ansias de sangre. Para complicar las cosas, aparece Xorkon (ese antiguo hechicero que Durak arrojo al océano milenios atrás) ahora convertido en un cerebro en una esfera y dotado de poderes mentales, que quiere un cuerpo nuevo y decide trasplantar su cerebro al cuerpo de un vampiro. Aunque Spektor y Elliot Kane logran detener la operación, Tibor termina por perder el control pero, antes que hacer daño a sus amigos, se tira sobre una verja de estacas afiladas y muere. Spektor lo entierra en su cementerio. Y en la confusión nadie se da cuenta de que no está el cerebro de Xorkon... Efectivamente, Xorkon vuelve a las andadas en el número siguiente, el 16 (Sept. 1975), esta vez controlando el cuerpo de la Criatura de Frankenstein (que no murió con la explosión del palacio del doctor Tong). Y decide que, si no es un vampiro, el cuerpo de la Criatura le sirve igual de bien. Pero para detenerlo no solo tenemos a Spektor sino al desplazado en el tiempo Durak (¿se acuerdan que hablamos



de ese viaje cuando tocamos la revista de Dagar?), a quienes los Warrior Gods han enviado con una espada mágica para derrotar a Xorkon. Ambos liberan a la Criatura del control de Xorkon y, como sabemos, no hay nada que joda más al monstruo de Frankenstein que lo dominen. Asi que hace pulpa de Xorkon y está por hacerlo de Spektor y Durak, cuando la espada mágica hace que un terremoto abra la tierra donde estaba la Criatura y esta nuevamente desaparezca. Hecho esto, Durak vuelve a su tiempo (como vimos en Dagar)

Lo más importante del nº 17 es la aparición de Anna Sara, la prima inglesa de Spektor, al que este salva de un conjuro vudú y la lleva a vivir en su mansión. En el número siguiente, Spektor, Lakota y Anna Sara se volverán parte de otro crossover extraoficial entre tres compañías, uno que ocurre en la fiesta de Halloween en la ciudad de Rutland, Vermont. Por esos años, el encargado del desfile anual de Halloween era Tom Fagan, un conocido aficionado, que hizo que el desfile tuviera en general muchos personajes del mundo de los comics (algo poco común en esos años) e invitaba a muchos autores a participar en sus fiestas. Esta situación hizo que varios guionistas hicieran al desfile de Rutland como parte integral de sus historias (por ejemplo, Avengers 83, Batman 237, Marvel Feature 2, Thor 206-207, Justice League of America 103, Amazing Adventures 16, etc). Y Glut decidió contribuir a esta suerte de "crossover extraoficial" en este número. Aqui Spektor, Lakota y Anna van a la ciudad a pasarla bien. Y, mediante un plot medio poco creible, Anna termina poseída por una hechicera sirviente de los Dark Gods. Estos animan a las figuras del desfile, ehtre ellas Solar Man of the Atom, Ra-Ka-Tep, la Criatura de Frankenstein, Simbar, Tibor, el conde Wulfstein (un narrador hombre-lobo que aparecía en otros comics escritos por Glut y que tiene esta única aparición "oficial" en este universo) y el Purple Zombie (un personaje de la Golden Age creado por Tarpe Mills para la revista Reg`lar Fellows Heroic Comics, de la extinta Eastern Color, que estaba en dominio público) y dominan mentalmente a los espectadores. Al final Spektor soluciona el entuerto. El nº19 (Abr.1976) pone a Spektor, Lakota y Anna a lidiar con una criatura monstruosa en un lago de Escocia.

En el nº 20 (Jun.1976) Ra-Ka-Tep reaparece para apoderarse del amuleto de Anubis. Con ello, su Ka (o alma), y las de Lakota y Spektor se separan de su cuerpo y viajan rumbo a la Tierra de los Muertos. Pero claro, Ra-Ka-Tep aprovecha para dominar a Lakota y tirar a Spektor por el camino largo, donde es más que probable que su alma muera. La idea es pasar el juicio de Anubis con Lakota y ambos vivir eternamente en el mundo de los muertos. Pero Spektor recibe ayuda del dios Hathor y llega a tiempo para pedir que pesen el alma de Ra-Ka-Tep (algo que este esperaba evitar). Y por supuesto, al hacerlo, Ra-Ka-Tep falla y su alma es engullida por el Devorador de Almas. Los Ka de Spektor y Lakota son devueltos a sus cuerpos y la momia de Ra-Ka-tep finalmente es una momia sin vida. En el nº 21, Glut recupera a otro de sus personajes de Mystery Digest: el Lurker of the Swamp, que ayuda a Spektor y a Elliott a detener a un globo alienígena que se alimenta de las fuerzas vitales de los seres terrestres para fortalecerse y así poder llamar a sus congéneres a conquistar el planeta. La extraña energía mística que anima al Lurker of the Swamp



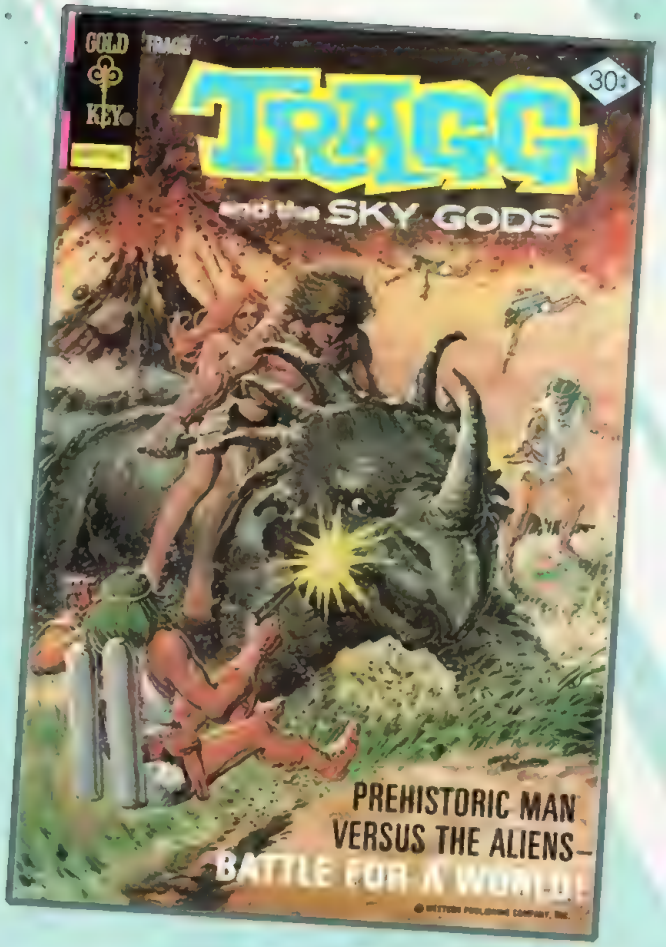
(una criatura semi-inteligente, muy parecida al Man-Thing marveliano) destruye al extraterrestre y, aparentemente al Lurker mismo, aunque al final vemos una mano asomándose nuevamente por el pantano.
Y, con el nº 22 (Oct.1976) también nos topamos con otro número que cambia las bases de la revista. Durante todo el capítulo vemos a Lakota cansada de esta vida que lleva, preguntándose si esto es lo que quiere. Mientras tanto, un demonio con forma de búho asola la región y Anna Sara recibe una proyección astral de su padre, que había muerto tiempo atrás. Y la policía cree que el culpable es Owlman, otro viejo superhéroe publicado por Dell y Gold Key (primero en la Golden Age y luego en un par de olvidables números durante la Bat-Mania, cuyo principal mérito eran tener guiones de un Jerry Siegel en decadencia esos años) que Glut incorporaba así a su universo. Owlman, que se había retirado, volvía para aclarar las cosas. Junto a Spektor detenían al demonio con forma de búho... que había poseído años atrás al padre de Anna. Al liberarlo del conjuro, Anna conseguía de nuevo a su padre, Owlman era reivindicado y todo parecía excelente... hasta que Spektor volvía a casa y encontraba una carta donde Lakota decía que lo abandonaba. Todo mal. Este Spektor deprimido es el que, al comienzo del nº23 (Dic 1976) recibe a Kareena (que ya no obedece a los Dark Gods) y la ayuda con una aventura en otra dimensión. Al final, ella le tira los galgos y Spektor lo piensa, pero por ahora prefiere pasar.
Para el número siguiente (Feb.1977), otra de las mujeres en la vida de Spektor reaparece. Esta vez es Lu-Sai, ahora perseguida por un demonio. Poco a poco el romance entre ambos se activa (se olvidó rápido de Lakota, el pibe) y todo anda bien... hasta que un dragón la empieza a perseguir. Al final resulta que el doctor Tong no murió y el dragón es la respuesta del mundo mítico chino a sus intentos de convertirse en dios. El problema es que el dragón persigue al portador de un anillo de jade que era de Tong, pero que ahora lleva Lu-Sai. Spektor le dice que Tong se haga cargo del lio por el futuro de su hija y Tong -que tan mal padre no debe ser- toma el anillo y se banca la furia del dragón. Lu-Sai queda huérfana, pero viva... y con el noviecito que quería. Pero la siguiente (y última) historia del Doctor Spektor no va a ocurrir en su revista, sino en el nº 9 de Gold Key Spotlight (Ago.1977). En él, Simbar le pide ayuda a Lu-Sai y Spektor para liberar de su maldición a su compañera Joan (que, recordemos es medio leona y medio mujer, pero no puede transformarse a voluntad). Capturada por un circo, la muestran en exhibición hasta que muere en un trágico accidente. Simbar, cabreadísimo, va a matar a medio mundo pero Spektor lo para. Resignado, Simbar vuelve a África.

Y así terminan las aventuras del Doctor Adam Spektor. Habrá un nº 25 que reedita el primer número de la serie, y además existen cuatro números de Dr. Spektor presents Spine-Tingling Tales (donde cumple aquí si su función de mero presentador de historias de miedo). En el 2010, Dark Horse reeditará la serie en cuatro volúmenes y en el 2014 Dynamite comics traerá de regreso al personaje en una miniserie de cuatro episodios, escrita por Mark Waid, que no hace caso de la continuidad original. Lo que es una pena, porque Spektor es claramente el título donde Glut puso más ganas, una amalgama de películas clásicas de terror, historias sólidas y guiños de continuidad que se sostienen muy bien al día de hoy.
Nos queda un título más para explorar: Tragg and the Sky Gods.

4 - ERICH VON DANIKEN TENIA RAZON

Para Junio de 1975, las ventas de Gold Key (como las de todas las editoriales de comic books en EEUU) estaban de capa caída. Los problemas de distribución afectaban seriamente la llegada de los títulos a los kioscos en muchas áreas del país (y parece que los del Glutverse eran de los que más sufrían el problema) y la búsqueda de nuevas ideas era desesperada. Pese a ello, la editorial le dio vía libre a Glut para escribir un tercer título. Porque Glut iba a cruzar a uno de sus personajes con las teorías de un pseudo-científico muy famoso en esos años. Erich Von Daniken (1935) se hizo muy famoso en los primeros años ´60 por sus libros en los que sostenía que los extraterrestres habían tenido una influencia fundamental en el desarrollo de las civilizaciones primitivas. En las teorías de Von Daniken, los extraterrestres construían las pirámides de Egipto, los moais de Rapa Nui, las pirámides mayas y otros monumentos más. Sus libros eran best sellers y la idea de extraterrestres en medio de civilizaciones primitivas se puso de moda en la cultura popular. Sin ir más lejos, ahí lo tienen a Jack Kirby con los Eternals, hijos directos de las teorías de Von Daniken. A Don Glut no se le pasó y así nació Tragg and the Sky Gods.

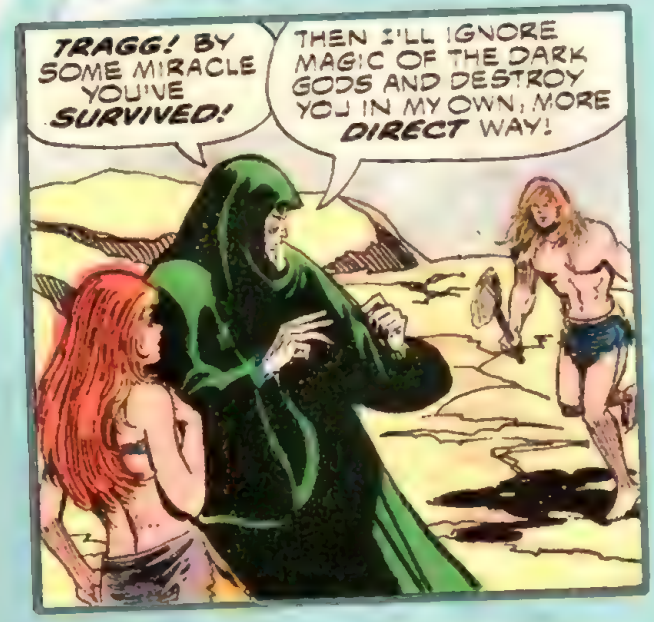
En el primer número se explicaba la premisa: a ese valle prehistórico donde convivían de manera completamente anacrónica (aunque esto lo reconocía en la historia Glut como un lugar aislado, que no correspondía con la naturaleza del planeta en esos años) dinosaurios y hombres primitivos (probablemente neandertales), había llegado una pareja de científicos extraterrestres provenientes del planeta Yargon, decididos a investigar la población terrestre. Uno de sus experimentos realizado en un par de mujeres nativas



e hizo que sus genes trajeran una mutación evolutiva, para luego devolverlas a su mundo. Las mujeres tendrían así dos niños: Tragg y Lorn, que serían genéticamente superiores al resto de la tribu. Hecho esto, vuelven a su planeta, para encontrarlo en medio de una revolución. Veinticinco años después, una nueva misión yargoniana llega al valle. Pero esta vez es una misión militar, que va a evaluar si conviene conquistar el planeta. El problema es que, nada más llegar, una pelea de dinosaurios daña la nave. Deben esperar un largo tiempo hasta que lleguen del planeta madre con reparaciones. Mientras esto pasa, Tragg y Lorn descubren a los nuevos extraterrestres. Al principio creen que son pacíficos, pero enseguida se dan cuenta de las intenciones de conquista. De entrada, la mayoría de su tribu no les cree (excepto el hermano de Tragg, Jarn, el mismo que vimos con Dagar en su serie), pero poco a poco se convencen del peligro de los extraterrestres. Además, dentro de los yargonianos, hay disensos: el líder de la expedición, Zorek, se obsesiona con Tragg y Lorn, y hará lo imposible por destruirlos, a costa de arriesgar a sus hombres. Mientras la segunda al mando, Keera, no deja de sentirse seducida por Tragg y terminará por rebelarse contra sus antiguos camaradas, para aliarse con los nativos. La rebelión poco a poco se va a alinear detrás de Tragg. Durante los siete primeros números, este desarrollo será central en las historias de la serie, con poco contacto con los otros títulos del Glutverse.

Sin embargo, el nº 8 (Sept.1975) traía a un viejo conocido: nada menos que a Ostellon, el hechicero al servicio de los Dark Gods que ya había aparecido en Dagar y Doctor Spektor, aquí en su primera aparición cronológica, aunque no en términos de publicación. Ostellon llegaba de un mundo mágico. Su gente lo había asesinado y tirado su cadáver en un meteorito. Pero los Dark Gods lo encaminaron a la Tierra. A cambio de ser su servidor, le daban el poder de resucitar los esqueletos de los muertos. Y su primera misión es eliminar a Tragg. Al hacer eso, no existirá su descendencia, entre los que se encuentran dos figuras que le complicarán a los Dark Gods su arribo a este plano: Dagar y Adam Spektor. Por supuesto, Ostellon fracasa y los Dark Gods lo condenan a volverse huesos y resucitar en el futuro (como ya vimos en Dagar y en Doctor Spektor)

Por cierto, Jesse Santos solo dibuja los dos primeros episodios de Tragg. Luego lo seguirá Dan Spiegle, que es eficaz pero para nada tan bueno



como el filipino. Tras el nº 8, solo habrá una aparición más de Tragg, en el nº 9 de Gold Key Spotlight, en Septiembre de 1977. Tras eso, la serie será cancelada (el nº 9 reimprime el primer número de la serie original) y desde entonces no ha tenido reedición.

5 - LA VIDA TRAS EL GLUTVERSE

Para 1977, Gold Key estaba condenada, víctima de las bajas ventas que afectaban a la industria del comic book. En esos mismos años, Charlton deja de publicar material nuevo, DC sufre su conocida "DC implosion" y Marvel también debe reducir fuertemente sus títulos. Gold Key también termina por dejar de publicar material nuevo y durante varios años reeditará historietas ya realizadas, para cerrar sus puertas a comienzos de la década de 1980.

Jesse Santos, tras su paso por Gold Key, abandona el mundo del comic y se dedica a la ilustración y a trabajar en animación. Donald Glut hará algo similar: lo veremos escribir novelizaciones (como la de El Imperio Contraataca), trabajar como guionista de animación durante los años ´80 y primeros ´90, publicar novelas de terror (como una serie de novelas dedicadas al Monstruo de Frankenstein donde hay referencias a elementos del Glutverse como el Barón Tibor o el Ruthvenian) y escribir libros de referencia. Ultimamente ha vuelto a su primer amor: filma de manera independiente películas de bajo presupuesto sobre monstruos clásicos.

Por supuesto, este legado hoy está oculto y olvidado, pero vale la pena rescatarlo. El Glutverse sigue siendo legible y muy entretenido, aún hoy. Si pueden, lean las historias. Se van a encontrar con un material muy interesante.■

PLANETA CHANTI

Por Grisel Pires Dos Barros

Santiago Gonzalez Riga nació en 1970 en el medio de ocho hermanos criados potreando entre ciudad y naturaleza en Mendoza. De chicos todos hacían historietas para entretenerse, pero Chanti persistió también de grande. A diferencia de lo que podrían imaginar quienes siguen Mayor y Menor en la revista Rumbos[1], o a través de los ya 18 libros publicados por Penguin Random House, las primeras historietas publicadas de Chanti eran historias largas, de aventuras, que avanzaban sin plan página tras página.

Cuando tenía 17, 18 años hacía unas historietas que se publicaban en unos libritos que hacía una editorial muy chiquita acá en Mendoza. En realidad, era una fotocopiadora que hacía fotoduplicaciones y a los dueños les gustaba tanto la literatura, que hicieron concursos de diferentes géneros; yo gané el de cuento infantil ilustrado y cuando supieron que a mí lo que me gustaba era la historieta me dejaron hacer dos libros de historietas que eran dos historias largas. Esas historias yo las empezaba y no sabía cómo iban a terminar, me costaba mucho programar para adelante. Iba página por página inventando, llevando la historia para cualquier lado, eran muy fantasiosas. Esa es otra característica mía que quizás la gente ve Mayor y Menor y lo ve tan realista, tan cotidiano, tan costumbrista que cree que ese es mi lugar, pero en realidad siempre mi lugar fue la fantasía y las historias largas.

Hoy Santiago es un señor que trabaja hace ya muchos años haciendo historietas, pero es también el niñito que se le asoma a los ojos cuando lo entrevista un nene a través de internet en plena cuarentena. En esos momentos, es claramente *Chanti*. El apodo le viene de muy chico, cuando los hermanos menores pronunciaban sus primeras palabras y en su lengua Santi se volvió Chanti. También desde muy chiquito, desde antes de leer, dibujaba historietas y globitos y andaba detrás de los hermanos mayores para que le escribieran las letras de lo que sus personajes decían. Después fue a la escuela, y siguió dibujando historietas. Y a la Universidad de Cuyo donde se recibió de diseñador gráfico, y siguió dibujando historietas. Y no paró. Tuvo que ir encontrando quienes se las publicaran, desde la fotocopiadora de Mendoza, pasando por revistas y diarios locales, hasta la revista *Rumbos*[1], que le dio proyección nacional y la posibilidad de avanzar hacia la publicación de libros.

Fue como gradual pero creo que lo que me dio un empujón muy grande en mi carrera y me sumó muchísimos lectores fue publicar ***Mayor y Menor*** *en* ***Rumbos****. Desde el momento en que empecé a publicar, empezaron a llegar cartas de los lectores y se difundió muchísimo mi trabajo. Porque antes yo estaba publicando en revistas acotadas. La de* ***Fundación Vida Silvestre****, que era para la gente relacionada con el tema de la ecología y la fauna silvestre, o publicaciones infantiles, que quien no tenía chicos, por ahí nunca había abierto, por ejemplo,* ***La Valijita****. Entonces lo que me dio* ***Rumbos*** *es eso, un público muy amplio en cuanto a edades: me leen chicos muy chiquitos y gente muy muy muy grande, y se dio que al ser una historieta familiar, la leían en familia o generalmente los abuelos, que eran los que compraban el diario, cuando venían los nietos el domingo se las leían o se las guardaban o hacían carpetas con los chicos juntando todas las historietas; en las ferias del libro siempre cae alguien con las carpetas gordas de historietas.*

[1] Rumbos es la revista que cada fin de semana, circula en 14 provincias de la Argentina acompañando 19 diarios como La Voz del Interior (Córdoba), Los Andes (Mendoza), El Liberal (Santiago del Estero), El Diario de Paraná (Entre Ríos), Nuevo Diario (Salta), Jornada (Trelew, Chubut), La Opinión (Trenque Lauquen, Buenos Aires), La Reforma (General Pico, La Pampa), El Día (Gualeguaychú, Entre Ríos), El Diario de la República (San Luis), Diario Época (Corrientes), El Territorio (Misiones), Clarín (Rosario, La Plata y Mar del Plata) entre otros.

Chanti cuenta que por eso, para facilitar la tarea de quienes preservaban su trabajo página a página, empezó a numerar las historietas. Con las montañas de mails de fans que le preguntaban dónde conseguir su libro incluso antes de que a alguna editorial se le ocurriera publicarlo, Chanti armó su propia carpeta gorda, le sumó un CD con todas las páginas de *Mayor y Menor*, y se vino a Buenos Aires. Pensó primero en De la Flor, pero allí no hubo interés en el proyecto. Y entonces César Da Col lo contactó con Natalia Mendez, y llegó a Sudamericana, que es desde entonces la casa donde *Mayor y Menor* ha ido creciendo para arribar, hace apenas unas semanas, al libro número 18, mientras todos los anteriores siguen reimpriméndose y distribuyéndose para llegar a sus lectores en todo el país. *Mayor y Menor 1* lleva ya 17 ediciones a lo largo de 13 años. Y a comienzos de este año, Chanti alcanzó los 250.000 ejemplares vendidos de la serie *Mayor y Menor*. No es extraño, entonces, que se acumulen anécdotas riquísimas de quienes la han leído todos estos años.

"Me ha escrito gente muy muy muy variada" -cuenta. Y en seguida recuerda "haber parado en un semáforo y que un limpiavidrios me reconociera y me dijera que le encantaba ***Mayor y Menor*** *porque, a la madre que trabajaba en una casa limpiando, la patrona le regalaba la revista. Y cosas muy raras; por ejemplo, me han escrito desde un convento de monjas de clausura que lo único que leen o el contacto con afuera era el diario y muy poquitas cosas más, y para ellas era un momento de diversión leer la historieta. O hasta un piloto de avión una vez me escribió por el pajarito que está encerrado en la jaula y qué tenía que volar, que lo relacionò con su trabajo, o una vez me escribió una mujer que tenía a su hermano preso y le llevaba las revistas* ***Rumbos*** *a la cárcel porque la historieta le hacía acordar a sus hijos, que no los podía ver. Así, cosas muy fuertes y muy muy muy amplio el público que me dio la revista Rumbos.*

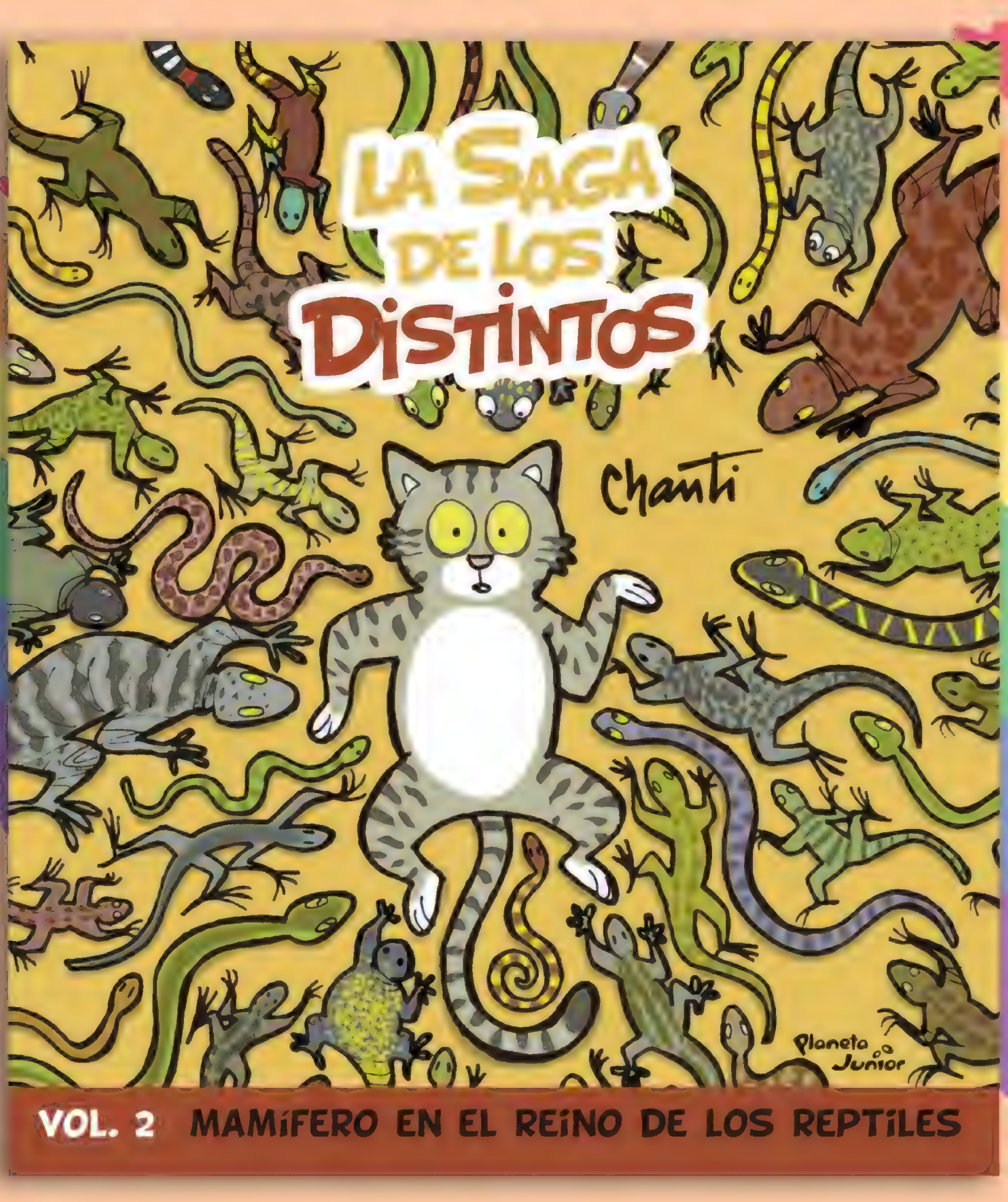
Mayor y Menor no fue pensada como una historieta infantil, sino para todo público, pero poco a poco niñas y niños fueron apropiándosela. La historia arranca con la irrupción en la familia de Tobi, el bebé que convierte a Nacho en el hermano mayor, y da cuenta de todos los cambios que se van produciendo en la familia con extrañamiento y humor. Dice Chanti que es una historieta costumbrista, con historias de una página, que sin embargo se acumulan en arcos (el primer libro, por ejemplo, cierra cuando Nacho, después de haber estado tratando a Tobi como una molestia, descubre que también puede extrañarlo). Y lo que se cuenta en cada libro además se integra en una sola historia muy larga que lleva ya 18 libros y sigue creciendo en nuevas páginas de revista. Con los años, Mayor y Menor sumó todo un elenco estable de familiares y amigos, incluida Lola, la hermanita menor de Tobi y Nacho.

A la hora de caracterizar sus trabajos, Chanti piensa menos en influencias que en *estandartes* o banderas que le interesa que sus historietas impulsen: la identidad cultural, la defensa de la naturaleza y los valores humanos.
Lo que el llama **la identidad cultural** es lo que lo impulsó a crear en el año 2000 la historieta *El Futre* para el semanario político *El Sol*[2]. Según la leyenda, el Futre era un empleado inglés de la compañía que hizo el ferrocarril trasandino, a quien los obreros chilenos apodaron así por lo elegante y estirado, y que en un temporal se perdió en la montaña, de quien se dice que fue asaltado y decapitado, aunque su cuerpo no apareció jamás. En las noches de tormenta, el Futre se aparece muy bien vestido y con la cabeza colgando de una mano, y desorienta a los andinistas para que pierdan el rumbo. Chanti recupera a este personaje como una suerte de comentarista de sucesos de la política nacional y local por entonces, y a la vez echa

[2] Recopilada en 2006 en el libro El Futre, con aportes del Fondo Provincial de la Cultura del Ministerio de Turismo y Cultura de Mendoza.

mano a otros personajes de leyenda.
Muy ligada a la identidad cultural aparece el estandarte de la **defensa de la naturaleza**, que para Chanti implica conocimiento de la fauna silvestre de su región, en principio, pero también de todo el país. Suele mencionarse su trabajo para la Fundación Vida Silvestre como un factor clave en el desarrollo de su interés por los animales y el medioambiente, pero esa curiosidad por el entorno natural parece estar presente ya en los primeros años y en la práctica de andinismo con sus hermanos. Fuertemente vinculados a este estandarte aparecen las historietas de *El buscador silvestre*[3] (Colihue), y también *Pico Pichón*[4] (Penguin Randomhouse), *Cachito y Chorlito*[5] (Comiks Debris) y *La saga de los distintos*[6] (Planeta Junior).
Pero basta con echar una mirada a la vasta obra de Chanti para que quede claro que más allá de esos tres estandartes, hay otra línea que atraviesa su historieta, y es el interés por el juego, muy fuertemente ligado a la infancia.

Algunas de las historietas que he publicado son en base a historias que yo he contado por ejemplo a mis sobrinos, como puede ser



[3] El buscador silvestre reúne páginas de Billiken donde Chanti presentaba las ecorregiones de Argentina. En cada entrega aparecía una historieta protagonizada por un animal de la fauna local, las características de clima, paisaje y fauna de cada región, y una página de juegos de descubrimiento (al estilo de ¿Dónde está Wally?).
[4] Pico Pichón aparecía originalmente en la revista infantil La Valijita, y su protagonista es un pichón temerario desde el momento mismo en que rompe el cascarón y abre los ojos al mundo. Curioso e incontenible, siempre quiere saber más, ver más, experimentar más, y rara vez percibe el peligro.
[5] Cachito y Chorlito aparecía originalmente en Cima, revista de la tarjeta de crédito Nevada, de circulación mensual en el Noroeste de Argentina. Su protagonista es Cachito, un nene que vive en el monte con su nona y el burro Chorlito, más Miriam y Gladys, dos cabras un poco locas.
[6] Una saga de cuatro libros, de la cual hasta ahora aparecieron los primeros dos títulos por el sello Planeta Junior.

La Historietería, o Clases de Lirantes, que yo me hacía el profesor y decía cosas absurdas y mis sobrinos se reían. Y son cosas también que recuerdo de mi infancia. Creo que cuando leí más historieta fue en mi infancia más que en la adolescencia. Tengo muy presente que es lo que me gustaba y lo que no me gustaba de chico. No me gustaba nunca que me subestimen con historias tontas o que se viera mucho la intención del autor por educarte.
Me encanta hacer material para chicos porque son unos lectores muy fieles, muy atentos, se fijan en todos los detalles, leen los libros varias veces, se saben más las historietas que yo, son muy sinceros y, por supuesto, ellos son cómplices con uno cuando jugamos con algo que puede ser absurdo o muy loco, ellos se lo toman como natural. Entonces uno puede estar más liberado a la hora de crear.

Ya en *Facu y Café con Leche*, que arranca en *La Valijita*, se notan las ganas de liberar esa energía creativa en el juego con las infancias. La historia arranca muy contenida, contada casi totalmente por una voz en off que narra por debajo de unos pocos cuadros por página, con muy poco despliegue del lenguaje de la historieta, pero más adelante empiezan a aparecer más globos y pierde fuerza el relato en off hasta que en el libro 4, ya cambia la forma de los cuadros, los diálogos se vuelven más dinámicos, hay globos de colores, viñetas redondas, páginas compuestas de manera más compleja, con lo que la historieta se vuelve más dinámica y fluida. Cuenta Chanti que al comienzo, en la redacción de la revista imaginaban una escena de lectura en que los niños miraban los cuadros y algún adulto leía las letras que aparecían por fuera, pero poco a poco fueron llegando noticias de otros usos de la historieta en los jardines a los que llegaba La Valijita, muy diferentes a esa primera idea, y esto habilitó la posibilidad de ir complejizando el relato gráfico, que así funcionaba mejor como sostén para la lectura autónoma por los más chiquitos[7].
En Facu y Café con Leche también las tramas se van volviendo, como decía Chanti, más locas. Aparece una calesita que gira al revés y vuelve el tiempo atrás, o si gira para el otro lado, se adelanta hacia el futuro; o un gato que, si se pasa de alimento, se puede volver gigante; o gatos que bailan y se entremezclan, al estilo de las fusiones de *Steven Universe*. A la vez, el juego está presente en los nombres de gatos y gatas que se van sumando a la historia libro a libro, hasta llegar a armar una suerte de pandilla de don Gato. Café con Leche, Leche Condensada, Té Solo, Café Cargado... los nombres de la banda de gatos se siguen sumando y siempre parecen parte de un menú de cafetería. Por otra parte, el juego se vuelve también hacia los

[7] "empezamos a jugar con todo el lenguaje de la historieta porque pudimos ver que los chicos es algo impresionante, interesante, es como que saben naturalmente los códigos de la historieta, se lo aprenden naturalmente, es como que no hay necesidad de enseñárselo, ellos lo aprenden naturalmente, solos. Entonces lo convertimos en una historieta normal y pasó de ese tipo cuento donde los padres leían abajo a una historieta normal."

elementos de la historieta, y ya en el tercer libro encontramos, por ejemplo, la historieta "Cuando Café habló", donde el gato de pronto se encuentra un globo con palabras dichas por la calle pero no ve a nadie, salta, se traga esa voz, y empieza a usarla: habla con palabras, les canta a sus dueños canciones maravillosas... Hasta que golpea la puerta un señor, y sin decir una palabra, se acerca al gato parlante, le arranca el globo de lo que está diciendo, se lo traga, y así el señor recupera la voz y Café con Leche vuelve a maullar. Los libros siguientes ofrecen cada vez más de estos juegos con el lenguaje de la historieta, que dan cuenta también de una confianza cada vez mayor en las posibilidades de los lectores niños.

En *Misión + Cota*, aparecida originalmente en Billiken y compilada en dos libros[8], Tomás, un nene del futuro que quiere una mascota, recibe en cambio una computadora, "la paridora", que mezcla genes de animales y crea mascotas (como en *La granja del mañana*, de Tex Avery, pero con consecuencias menos prácticas y más desastrosas, y que resulta muy entretenido contar). Cada historia es un "experimento", y el segundo libro cierra con una invitación a inventar la propia mascota y dibujarla.

Este juego de los cruces como invitación y punto de partida para las propias producciones de los lectores niños se intensifica en *La Historietería* (Comiks Debris). Allí un señor vestido como heladero abre un negocio, la historietería, y sus clientes eligen gustos de historieta: boba, terror, cursi, asquerosa, vergonzosa, educativa, cada uno asociado a un color. Entonces el primer pedido incluye negro terror y rosa cursi, y sale una historieta negra con final rosa, que el historietero ofrece en la misma página. La invitación al juego es instantánea porque, como nos contaba Chanti, el propio libro surge de una situación de juego con sus sobrinos. Pero además, la máquina mezcladora va un paso

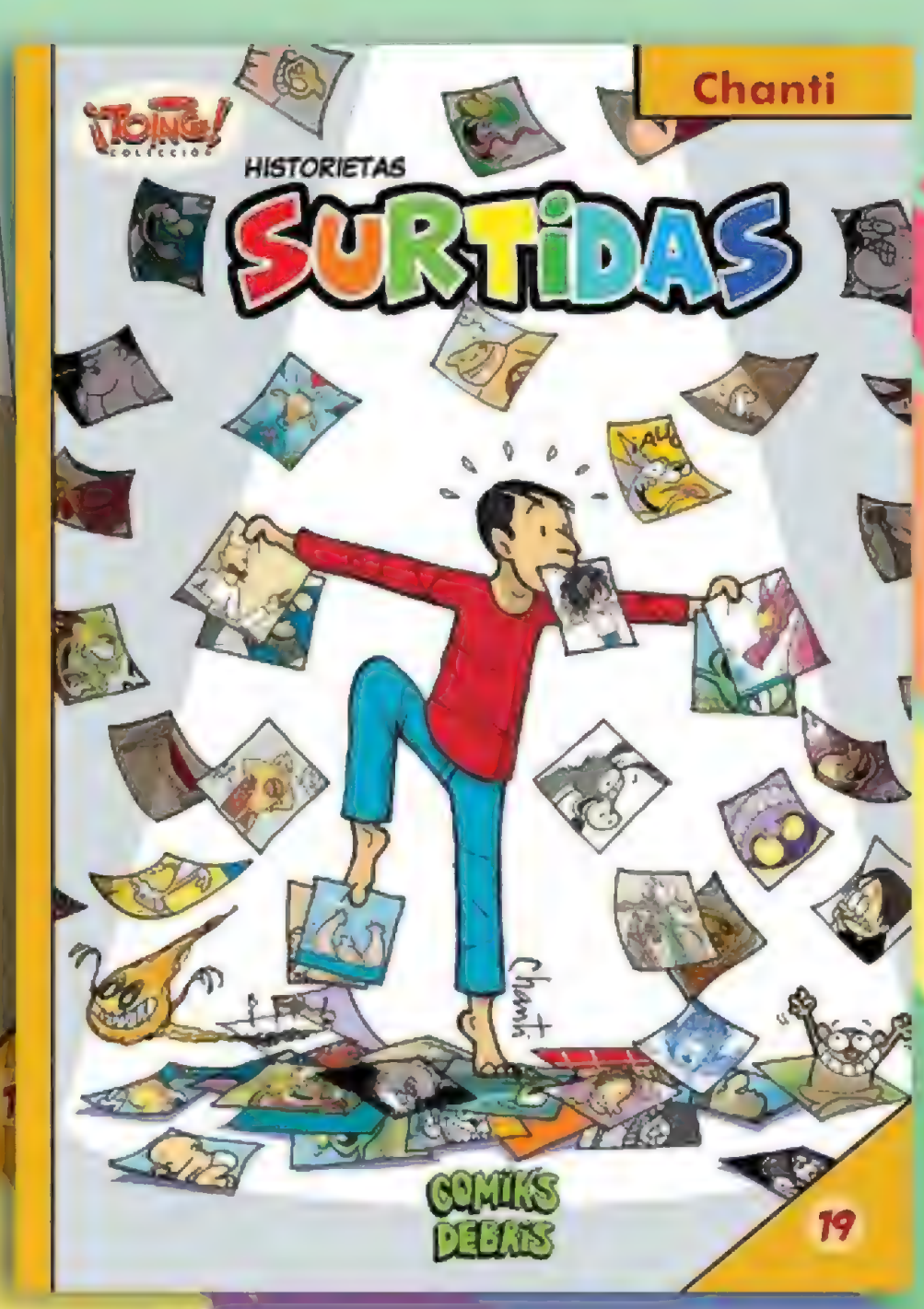
[8] Misión + Cota (Domus, Buenos Aires, 2008) y Misión + Cota 2 (El Emporio Libros, Córdoba, 2011).

más allá. Y el historietero recibe clientes especiales. Nacho y Lola, personajes de *Mayor y Menor*, llegan con su pedido y dan pie a una de las historias largas de este libro, la de Superbueno, el superhéroe que combate la injusticia sin violencia y dando la cara. Y también Tomás, de Misión + Cota, pide historietas con animales del pasado, a lo que el historietero responde con un montón de historietas de dinosaurios.

Tanto *La Historietería* como *Historietas Surtidas* ponen en escena la idea de que contar historias es un juego. En Historietas Surtidas, Chanti mismo aparece inclinado sobre el tablero, rodeado de personajes, casi asediado por las ideas que "nacen en mi cabeza, corren por el brazo ¡y saltan de la mesa!", y a continuación, se abre la historieta que va a ir conduciendo todo el libro: "La historia más tonta de todas", donde tres personajes que se mojan las patas en un río son desafiados por un sapo a contar la historia más tonta de todas, y a partir de ahí se van acumulando las historias que cuentan los tres personajes, más otras historias de Chanti (episodios de *Cachito y Chorlito*, de *La Historietería*, etc. que no habían aparecido en libros antes), siempre con la apuesta abierta en esa primera historia pendiente, hasta el remate final.

Una de esas historietas es "¡PAF! ¡SOC! ¡BOX!", el despliegue de una historia brevísima que Chanti había realizado para la serie *El Fascinante Mundo de la Historieta*, de Banda Dibujada, donde distintos autores tomaban un elemento del lenguaje de la historieta y desarrollaban historias brevísimas que ejemplificaban su funcionamiento. La historieta de Chanti trabaja sobre onomatopeyas: dos personajes en un ring de boxeo se pelean lanzándose onomatopeyas; y esta versión de *Historietas Surtidas* en cuatro páginas en blanco y negro despliega mucho mejor el potencial de aquella idea.

En las historietas de *Clases de Lirantes*, que Chanti publicó en el diario *Los Andes* y que se compilaron en los libros *Historias DeLirantes y otros locos personajes 1 y 2*, de Comiks Debris, estos juegos con el lenguaje de la historieta se vuelven cada vez más presentes. La composición de las páginas está estructurada en relación con la fila de bancos, con la maestra en el primer lugar a la izquierda, y lugares más o menos fijos para los alumnos;



sin embargo, ya desde la segunda viñeta arranca el juego: la seño va saltando de banco en banco y lo que aparentemente era una viñeta pasa a funcionar como cinco. De ahí en más, todo es vuelo y juego con las convenciones de espacio y tiempo en la historieta, hasta las increíbles *Crucitramas*, también publicadas originalmente en *Los Andes* y que aparecen al final del segundo volumen de las *Historias DeLirantes*, donde las convenciones estallan en un juego narrativo interesantísimo. A partir de la idea de crucigrama, cada página está compuesta por tres espacios verticales, el central a color y a los lados, algunas viñetas en líneas negras, sin pintar, y funcionan como bambalinas de la historia que transcurre en el espacio central y que se lee verticalmente, de arriba a abajo. Sin embargo, las bambalinas van a incidir en lo que sucede en la historia central, a color, y los personajes que pugnan por entrar al color o por huir de él, empiezan también a conversar a través del tiempo, desde viñetas más arriba o más abajo en la página, tratando de resolver distintas situaciones que ocurren en paralelo, los sonidos entran y salen, y las tramas se van cruzando.

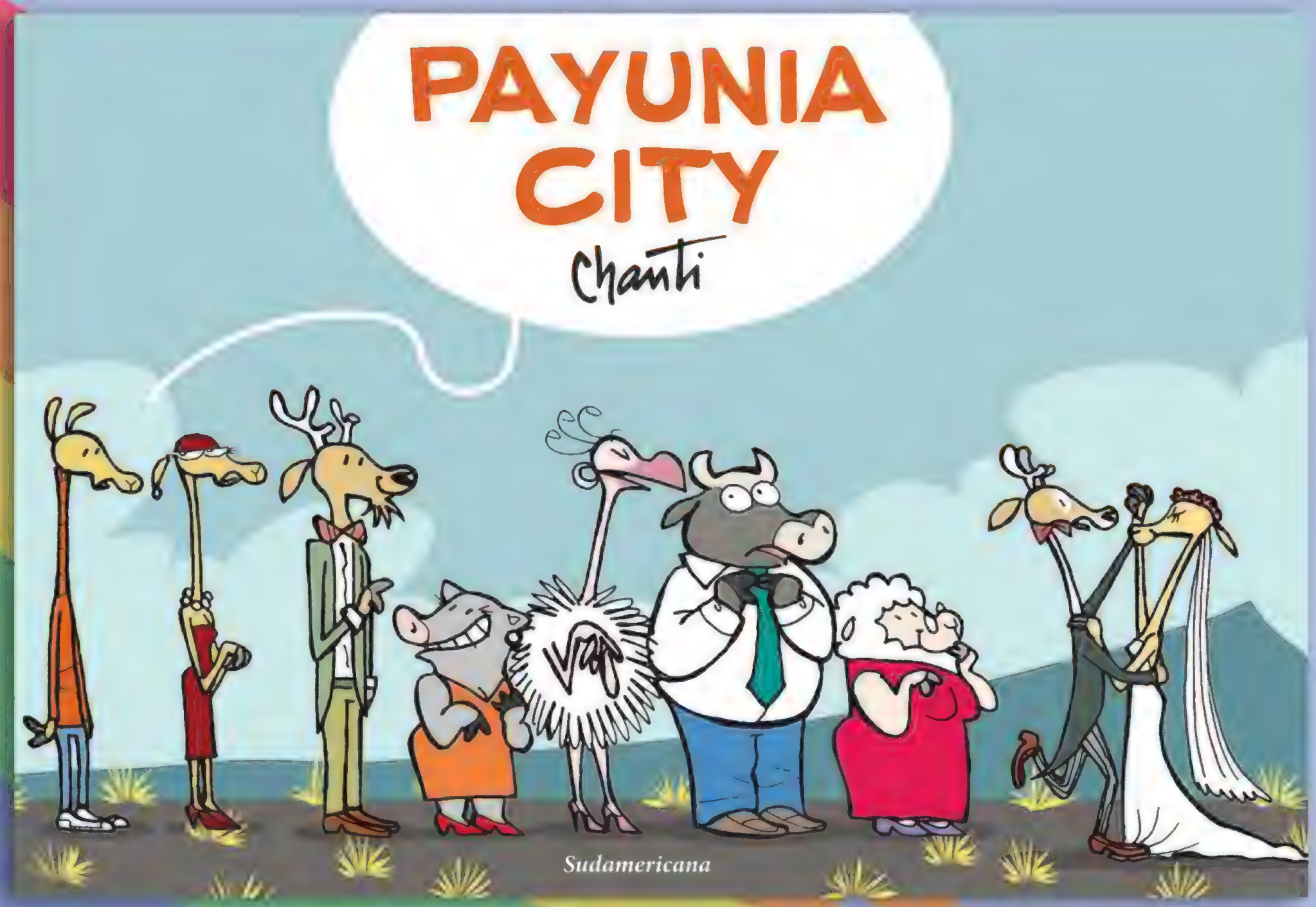
Cómo hizo, se pregunta una, para meter en el espacio de publicación que es un diario una historieta con semejante despliegue de recursos y delirio como esta.

CHANTIGRAFÍA

- *Mayor y Menor 1 a 18, Sudamericana.*
- *Las aventuras de Facu y Café con Leche 1 a 8, Sudamericana.*
- *Pico Pichón 1 a 3. Sudamericana.*
- *Yoco Yaca. Uranito.*
- *Yoco Yaca 2. Comiks Debris.*
- *Payunia City. Sudamericana.*
- *El buscador silvestre. Colihue.*
- *Historias DeLirantes y otros locos personajes 1 y 2.*
- *Quiero ser yo, Comiks Debris.*
- *La Historietería. Historias para todos los gustos. Comiks Debris.*
- *Misión + Cota. Domus Editora.*
- *Misión + Cota 2. El Emporio Ediciones.*
- *Historietas Surtidas. Comiks Debris.*
- *"Historias DeLirantes en Pasado vs Futuro", "Cachito y Chorlito en Un burro Mundial" y "La Historietería en ¡Vivan los Vivos!", incluidos en Puntapié. Antología futbolera en cuadritos. Comiks Debris.*
- *Cachito y Chorlito. Comiks Debris.*
- *La Saga de los Distintos 1 y 2. Planeta Junior.*
- *El Futre. ZetaEdiciones.*
- *Criaturas. Calibroscopio.*

En realidad con ***Crucitramas*** *no tuve problemas; en* ***Los Andes*** *se veía bastante bien, se veía más grande, y la verdad que no tuve problemas. Pero hay muchas veces que [la publicación en diarios y revistas] obstaculiza [el desarrollo de juegos formales] porque en las revistas y los diarios está muy limitado el espacio. Por eso* ***Mayor y Menor*** *casi siempre tiene la misma estructura, me acostumbré a hacer viñetas apaisadas. Pero es verdad que restringe mucho la puesta en página. Por eso en* ***La Saga de los Distintos*** *estoy pudiendo explorar el formato que, imaginate, yo ya estaba muy encuadrado desde hace mucho tiempo porque todo lo he publicado en medios. Entonces tengo la oportunidad de contar una historia larga, que es lo que me gusta a mí. En realidad, yo cuento historias largas, más que una tira de tres cuadros o una imagen en una viñeta. Por ejemplo,* ***Mayor y Menor****, si te fijás, a lo largo del tiempo es una historia larga. La recopilás en libro y queda la historia larga; pero hubiera sido totalmente diferente, si yo esa historia la hubiera podido desarrollar como un libro, no página por página con una resolución en cada página. Le he podido encontrar la vuelta en casos como* ***Crucitramas*** *pero porque es una historieta infantil; yo no sé si se puede jugar tanto en una tira o en algo para adultos; quizás no, no sé, quizás no se prendan tanto al juego.*

También en cuanto al dibujo dice Chanti que la velocidad de trabajo que impone la publicación en diarios y revistas va dejando huella y se va cristalizando un estilo que a veces tiene sus limitaciones.

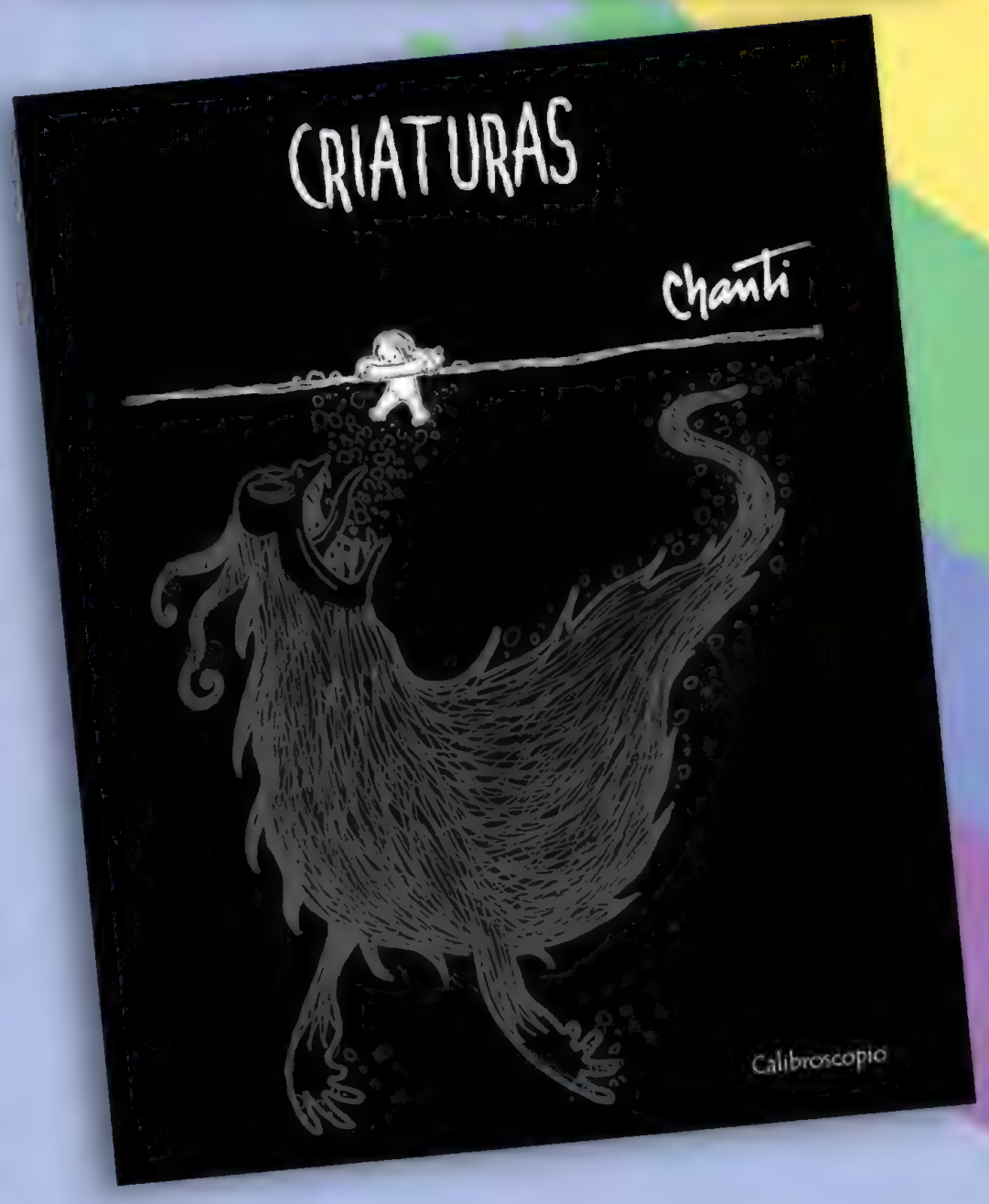


Me fui dando cuenta de que no pude indagar en el dibujo otros estilos, otro tipo de trazo, y me había quedado muy encuadrado en lo que era el dibujito muy prolijito infantil. Y yo con tanto trabajo -porque la verdad que tuve mucho trabajo; tengo ahora, pero en su momento también tuve muchas publicaciones a la vez-, no tenía tiempo de estar haciendo otro tipo de cosas y lo que me pedían era eso, lo que ya estaba probado y querían más de lo mismo entonces seguía haciendo el mismo tipo de dibujo.

Es cierto que hay algunas variaciones; por ejemplo en *Cachito y Chorlito* se nota un trazo diferente del que predomina en *Mayor y Menor* y *Facu y Café con Leche*. Lo mismo con algunos momentos de las *Clases de Lirantes*, o con "La historia más tonta de todas" incluida en *Historietas Surtidas*. Pero sí, el estilo del dibujo consolidado en la mayor parte de los trabajos de historieta de Chanti es "el dibujito muy prolijito infantil" que él señala. Entonces, cuenta Chanti, se consiguió unos cuadernos de viaje y empezó a usar los tiempos muertos de espera en aeropuertos y terminales para aflojar la mano y buscar otras posibilidades. Así nacen los dibujos más descontracturados que después integrarán *Criaturas*, un libro que no es estrictamente historieta y que publicará después Calibroscopio.

En *Criaturas* hay, sin embargo, relato[9]. Cada página muestra un dibujo con un monstruo más un niño o una niña, donde algo tremendo está por ocurrir, y al dibujo se suma una frase que refuerza la secuencia hacia lo que vendrá, o la ambigüedad del término "criatura", o el lugar terrible en que dos puntos de vista muy distintos pueden converger y chocar a la vez. Es un libro extraño en la producción de Chanti, que parece querer dedicarle poco a poco más tiempo a estos libros raros en su producción.

La Saga de los Distintos es para él otro de sus proyectos raros donde sin embargo puede hacer de manera más fluida lo que intenta hacer en todos: contar historias largas. *La Saga de los Distintos* no es un compilado de historietas aparecidas anteriormente, sino un proyecto realizado desde el comienzo para ser publicado en cuatro libros: *Pez en el reino de los Mamíferos*, *Mamífero en el reino de los Reptiles*, *Reptil en el reino de las Aves*, y *Ave en el reino de los Peces*. Hasta ahora están publicados sólo los dos primeros títulos, donde Chanti imagina un mundo que llama Animalia, dividido en cuatro reinos, en el cual una tormenta terrible produjo despla-



[9] De manera similar a lo que ocurre en Sticky Monsters, de John Kenn Mortensen, con el cual guarda cierto parecido.

zamientos que hacen irrumpir la diferencia en lugares muy cerrados que se regían cada uno por sus propias reglas y por prejuicios muy afincados.

[La Saga de los Distintos] ya no es en el formato página por página, sino que pude jugar más con el relato, con la manera de diagramar la historia. Yo tengo muchas ganas de hacer ese tipo de cosas, que en realidad es lo que yo hacía antes de publicar en las revistas. Ahora con ***La Saga de los Distintos*** *lo planifico más, sé cual es el desarrollo y el final, y sé escenas que voy anotando, y lo voy haciendo. Pero me encanta la posibilidad de narrar como quieras en un libro. que no estés limitado, que tengas tantas páginas y la libertad de hacer una puesta de página que pueda ser diferente en cada página. Tengo muchas ideas que tienen que ver con lo formal pero también con el contenido para hacer el libro. Tengo más ideas de lo que me da la mano, digamos.*

Y así y todo, Chanti no para de trabajar. Actualmente sigue haciendo nuevas páginas de *Mayor y Menor* que publica todas las semanas en *Rumbos*. También trabaja en *La saga de los distintos 3*. Y en un libro sobre humor en la montaña, un proyecto personal que parte de sus propias experiencias de montañista. Además trabaja en un libro sobre animales de Argentina *"que voy a sacar también con Sudamericana que es un tema que siempre me gusta y un libro que estamos haciendo desde cero"*. Y, como si esto fuera poco, prepara las recopilaciones que saldrán en 2022, para las que trabaja en tapas, retiraciones, portadillas, los títulos de las historietas, y otros detalles que llevan su tiempo. Se trata de *Mayor y menor 19*, *Pico Pichón 4* y *Facu* y *Café con Leche 9*. *"Los tres salen el año que viene junto con el de los animales de Sudamericana y el de* ***La Saga de los Distintos****. Cinco libros seguro para el año que viene y quizás el de montaña"*, remata Chanti.

Por prepotencia de trabajo, las historietas de Chanti fueron llegando a todas las provincias argentinas, lograron romper desde las provincias el cerco de la General Paz y se impusieron también finalmente en la ciudad de Buenos Aires, también se escurren hacia otros países de América, y hace poco apareció en España un volumen bilingüe en castellano y catalán, editado por Pagés, que reúne lo que aquí son los primeros cuatro libros de Mayor y Menor. Otro título que viajó para publicarse lejos es Criaturas, que saldrá pronto en Canadá en edición de Les 400 Coups. Chanti ha publicado además ilustraciones en manuales escolares de Francia, Brasil y Chile. Y cuando le pregunto cuál es el lugar más lejano al que sabe que han llegado sus historietas, me habla de Turquía:

Hay cosas muy raras que han pasado, una vez una lectora que estaba de vacaciones en Turquía en uno de esos grandes mercados que hay vio una remera con una historieta de Mayor y Menor donde sale el Toby, y había una versión para nenas donde le habían puesto al Toby unas colitas...

Y con todo este despliegue, ¿qué le falta a Chanti, qué le gustaría hacer ahora?

Bueno, tengo muchas ideas que no he llevado al papel. Me gustaría probar con el tema tanto formal de la puesta en página como de una idea distinta, una historia que se cuente distinto. Me gusta mucho la idea de hacer un libro donde cada página sea una viñeta que tenga mucho que ver con el metalenguaje, el papel de los personajes... todo eso. También me gustaría hacer libros para adultos, como estoy haciendo con el libro de humor sobre la montaña. Tengo ganas de escribir quizás de temas más serios, para adultos. Por ejemplo, tratar el tema de Alzheimer, por una experiencia personal, falleció mi mamá

de Alzheimer, y contarlo de alguna manera pero sin que sea un diario; quizás contar experiencias, no como una novela gráfica, sino mostrar momentos. Y así hay varios temas que me gustaría. Y sí, hacer también cosas para otro público, para adultos. Cosas más reflexivas, más poéticas, y hasta con otro tipo de humor, más ácido. Me gusta como autor seguir indagando. Nunca me gustó encasillarme en una sola cosa; yo podría haber superexplotado Mayor y Menor y quedarme en eso nada más, pero como autor necesito hacer otras cosas, indagar en otras historias, otros personajes, otras tècnicas. Creo que eso te mantiene vivo y con ganas. Creo que Mayor y menor no me cansa todavía porque hago un montòn de otras cosas distintas. Creo que ese es el secreto: no quedarse con una sola cosa. ■

La autora de este artículo quiere agradecer a Planeta Junior y Comiks Debris, que aportaron libros, y la Biblioteca Juanito Laguna.

MIGHTY '80s

Bienvenidos a la sección que se pasea por la prolífica y asombrosa década de los '80 para desempolvar las joyas de una inmensa corona o descubrir los bofes más recalcitrantes que se produjeron en el mercado de los superhéroes yankis. En estas expediciones cuasi-arqueológicas redescubrimos revistas, libros o el formato que fuere, publicados entre Enero de 1980 y Diciembre de 1989, para ver quiénes brindaron su arte y cómo se desarrollaban las aventuras en ese período.
En esta cuarta entrega nos adentramos en tres publicaciones de distintas editoriales y distintos formatos.

•Sujeto 1:
•Título: Justice Machine- featuring The Elementals
•Editorial: Comico
•Formato: Miniserie de cuatro partes.
•Período: Mayo-Agosto 1986.
•Autores: Bill Willingham y Mike Gustovich.
Informe: La explosión del mercado de venta directa –las comiquerías- fue una luz verde para que editoriales chiquitas se sumaran a la movida de los superhéroes que facturaban muy bien, tanto desde la Marvel de Jim Shooter como de la DC de Jeanette Kahn y Dick Giordano. Y ya en 1981, Mike Gustovich había probado suerte con la editorial Noble Comics y publicó unos pocos números de la serie Justice Machine con Bill Loebs (William Messner-Loebs) como editor, entintador, diseñador de trajes y luego guionista. Más adelante existió un Justice Machine Annual editado por Texas Comics con dibujos de Bill Reinhold. Así llegamos a este '86 donde Mike vuelve a dibujar a sus queridos 'Machiners' y como en ese anual habían aparecido los Elementals de Bill Willingham, acá deciden unirlos en esta miniserie con mejores intenciones que resultados.

por Diego Accorsi

Cuatro números (a $1,50 c/u), cuatro tapas 'wraparound' y 10 superhéroes enfrascados en una aventura entretenida, bastante básica, que empieza con el choque inevitable entre los dos grupos, para luego aliarse contra un peligro mayor al que finalmente le ganan todos juntos. La historia tiene un par de giros interesantes, sobre todo en relación con el gran villano, Darkforce. Los guiones de Willingham tienen ritmo y hacen una historia llevadera aún cuando ninguno de los personajes me terminó de enganchar. Titan- el grandote fuerte, Blazer- la minita pirokinética, Diviner- la psíquica, Demon –el artista marcial bocón, Challenger –el líder de puntería infalible, y Talisman –el personaje más interesante, que tiene suerte, 'karma', mucho antes que Domino, conforman la Justice Machine en el planeta Georwell (claro homenaje a George Orwell y el futuro controlado por el poder). Por el lado de los Elementals tenemos a unos Cuatro Fantásticos de la "C": Morningstar (minita de fuego), Vortex (el viento), Fathom (chica verde que controla el agua) y Monolith, el Ben Grimm de la compañía.

El principal problema de la miniserie es –claramente- lo mismo que la propulsa: Mike Gustovich. Sus puestas en página están bien, las poses y la anatomía generalmente están bien, pero las caras... por favor. Mike, eras joven y todo eso, pero ¿nadie te dijo que tus caras eran horribles? ¿No se te ocurrió conseguir a un entintador que te ayudara a corregir esos adefesios que les metés a los héroes sobre los hombros?

En un texto que prologa al nº 4, Gustovich promete un regreso en Diciembre con guiones de Tony Isabella, pero los Justice Machine son de Mike y Mike no se baja de los dibujos. Paso.

•Sujeto 2:
•Título: Infinity Inc.
•Editorial: DC Comics
•Formato: revista mensual en formato Baxter.
•Período: Marzo 1984-Agosto 1988.
•Autores: Roy y Dann Thomas, Jerry Ordway, Todd McFarlane, Tony De Zuñiga y varios más.

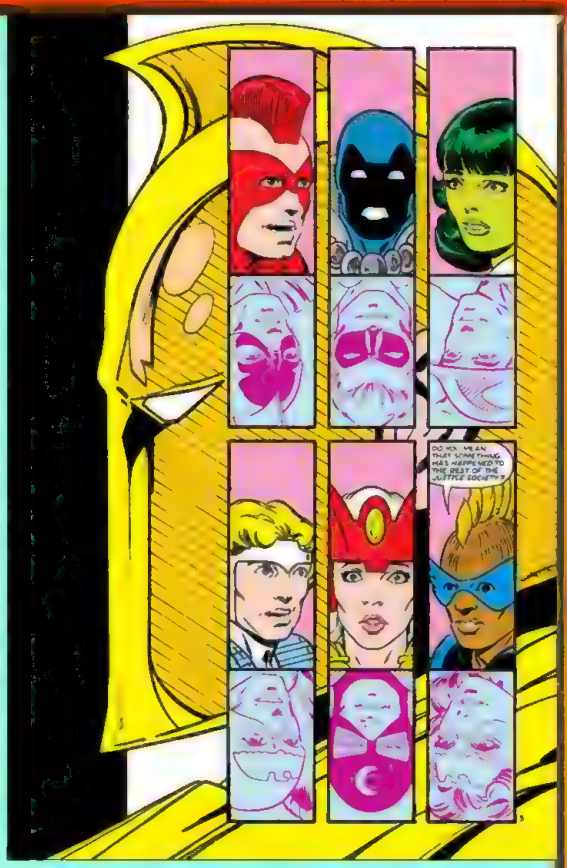
Informe: Estamos en Marzo del '84 y con los Teen Titans de Marv Wolfman a la cabeza, DC trata de repuntar un partido que pierde por goleada contra su rival. Roy Thomas propone salir con otro grupo de adolescentes con poderes, esta vez, ubicado en su querida Tierra-2. Se trata de los hijos, ahijados y protegidos de los miembros de la Justice Society, que pelearon en los '40s, llegaron con muchos años a cuestas a los ´80 y en el medio se casaron, tuvieron hijos, o simplemente transfirieron su legado. Con muy buenos dibujos clásicos de Jerry Ordway entintado por Mike Machlan, Thomas y su mujer crean Infinity Inc.: tres personajes jóvenes de la Society junto a siete nuevos héroes de la nueva generación, para darle nuevos bríos a la Tierra-2. Si bien los presentan en las páginas de la otra revista de Thomas (All-Star Squadron nºs 24-26), esta aventura está contenida dentro de la saga 'Generations' que se desarrolla entre las Infinity Inc. 1 a 10. Jade, Obsidian, Fury, Northwind, Silver Scarab, Nuklon y Brainwave Jr. deberán probarle a la JSA que ya están listos para entrar a la pelea y quienes los van a salir a bancar son el Star Spangled Kid, Power Girl y Huntress, los más jóvenes de la Society. Con los adultos dominados por el Ultra-Humanite, los pibes deben salir a la cancha y de-

mostrar de qué son capaces. Para el nº 8 se suma a entintar el reconocible Tony De Zuñiga, que dejará su impronta por años en la revista. La saga termina en Enero del '85 con la muerte del Brainwave original y la derrota del gorila psíquico. El nº11 funciona de epílogo y prólogo a lo que se viene, con dibujos de Don Newton y George Tuska, donde Infinity quedará establecido como grupo al margen de la Society. Para el nº 13 veremos el primer dibujo del grupo a cargo de un pibe que hará historia: Todd McFarlane, quien se convertirá en el dibujante titular de la serie hasta Abril del '87. La sorpresiva muerte de Newton asciende a Mc y queda así constituido el mejor –y más longevo- equipo creativo de la serie, con el matrimonio Thomas a cargo de los guiones, el pibe canadiense a pura magia y un De Zuñiga que trata de que todo se mantenga lo más clásico posible bajo su entintado duro y correcto.

En este nº14 y en el que le sigue, los Infinitors se enfrentan a Chroma, un villano menor, pero los Thomas se las arreglarán para que la interacción entre los personajes sea mucho más interesante que el villano del mes. Para el 16 introducen a Mr. Bones, un personaje sórdido pero interesante, cuyas similitudes con Spawn son tantas que da miedo. Al número siguiente entra en escena todo el grupo de Mr. Bones, Helix, los primeros villanos propios interesantes que genera la serie. Número 18 vemos por primera vez qué pasa si a McFarlane no lo mantiene a raya De Zuñiga, porque lo entinta Pablo Marcos y empezamos a notar algo diferente, fresco, más novedoso pero menos... 'profesional'. Aparece Harbinger y se lleva a Obsidian para la Crisis on Infinite Earths.

Ahora sí. Estamos en Octubre de 1985 y el número 19 ya trae el agorero logo de Special Crisis Crossover, y tal vez por estar en la Tierra-2, Thomas deberá mantenerlo a lo largo de siete entregas de la serie. Mc y Steve Montana ilustran el último crossover entre la Liga y la Society, ese evento anual que venía casi ininterrumpidamente desde 1963. Con ominosos cielos rojos de fondo, llegan del pasado Steel y Mekanique para mandar a los Infinitors contra la Liga de Detroit de Gerry Conway, pero todo se resolverá en la Justice League of America nº 244. "Crisis on Infinitors' Earth" sigue sin De Zuñiga en tintas y con un McFarlane que despliega unas puestas en página increíbles para la presentación de la nueva Dr. Midnight. Se intercala acá el Annual 1, también crossover con Crisis –a 2 dólares en lugar del tradicional $1,25-, con páginas por Ron Harris, otras de Todd, y tintas repartidas entre Dick Giordano, De Zuñiga y Alfredo Alcalá. Se resuelve el plot de Rose & Thorne, la progenitura de Jade y Obsidian y Green Lantern –Alan Scott- se casa con la vieja Harlequin, su antigua enemiga. Número 21 y Harbinger se lleva a los héroes al satélite del Monitor para la Crisis nº5, mientras aparece el nuevo Hourman. La Tierra-2 va dejando de existir y

Thomas se despide en esos números crossovereados, hasta llegar al 25, de Abril del '86, -con una gran tapa de McFarlane y Giordano- donde ya tenemos una Tierra Unificada y los pibes le dicen 'NO' a la Justice Society, pero incorporan al grupo a los tres personajes que surgieron durante la Crisis (los dos mencionados y Yolanda Montez, la nueva Wildcat, para cubrir a las desaparecidas Power Girl y Huntress).
Sin tocar el equipo creativo titular, la saga avanza contra Carcharo y Helix para llegar al primer número de Infinity que leí en mi vida y me partió el bocho: el 27, 'Memories', donde Fury recuerda una niñez en Tierra-2 que ya no existe. 28 y 29 siguen con la trama de Mr. Bones contra Carcharo y el 30 es otro número espectacular: a modo de epílogo de lo sucedido en el especial Last Days of the Justice Society, Thomas y McFarlane entregan una despedida impresionante a los miembros del grupo desaparecidos en combate. El dibujante ya está más que afianzado, te diría agrandado, y Thomas ya sabe lo que puede dar y escribe menos para facilitarle más lucimiento a sus alucinaciones gráficas. Siguiente número, Star Spangled Kid deja el traje de los '40 y se convierte en Skyman mientras avanza su trama con la detective Jonni Thunder. Para el 32 a la lucha contra el Psycho-Pirate se suma



un mal mayor: las tintas de Mike Gustovich, el de Justice Machine. El 33 está dedicado al origen de Obsidian y para el 34 los Infinitors se van a Canadá para conocer a los Global Guardians –en sintonía con Legends, con que ahora están todos en la misma Tierra y que Calgary es el hogar de Toddy- y a un nuevo grupo de villanos, Injustice Unlimited, una versión remozada con herederos de los grandes enemigos de la Golden Age. El enfrentamiento sigue en Febrero del '87 e incluso entra en juego Solomon Grundy (n°36). La despedida de Mc Farlane coincide con la historia de Northwind y a partir de ahí, el declive.
Martin King dibuja el juicio contra Helix, donde se decide que Infinity debe hacerse cargo de Mr. Bones, y así, el carismático villano pasa a integrar el grupo, medio a regañadientes. Junio del '87 presenta The

Saga of Solomon Grundy, un racconto de la historia del zombi más famoso de DC que también queda a cuidado del grupo, con dibujos de Michael Bair, De Zuñiga y Pablo Marcos. Para el número 40, Thomas quiere repetir la pegada que tuvo con McFarlane y acepta como dibujante a un pibe joven con un estilo poco convencional, Vince Argondezzi. Por supuesto, tras haber perdido su ranchito- Tierra-2, -los Thomas no logran levantar cabeza y la elección de los equipos artísticos de sus revistas (Infinity y Young All-Stars) va de mal en peor. Con tintas de De Zuñiga y Danny Bulanadi meten en la historia a un ser eléctrico dentro de Jonni Thunder. Para el nº42, Lyta "Fury" revela su embarazo y se va a buscar al Silver Scarab (Hector Hall). Ahora corresponde leer el Outsiders Special 1 y la aventura sigue en el Infinity Special 1 con tapa de Eduardo Barreto pero por dentro nos encontramos con el horror: Argondezzi entintado por Gustovich. La historia que involucra a los Outsiders, la Force of July, el Baron Bedlam (que en realidad es el Psycho-Pirate) no es mala, pero 'el arte' hace daño cuadro a cuadro.

Esto será una constante en el título hasta

su final, ya que los lápices pasarán a estar a cargo de Argondezzi, Gustovich, Michael Bair (el más rescatable) y Lou Manna, imposibles de remontar por entintadores como Rodríguez, McLaughlin, Bob Downs o incluso el mismísimo De Zuniga. Los números 43 y 44 giran en tono al enfrentamiento con el Scarab dominado por el Ojo de Ra y su aparente muerte, el siguiente es la segunda parte de un crossover con los Teen Titans (viene del nº38 de esa colección), el 46 (Enero del '88) es un crossover con Millennium donde Marcie Cooper (la novia de Obsidian) se descubre como una Manhunter y te revelan que siempre fue la nueva Harlequin, mientras van por el Floronic Man

desde la Millennium nº3. Nuevo crossover con Millenium y Marcie además de Manhunter resulta ser la nieta de Dan Richards, el Manhunter original de la Golden Age y ella lo asesina.

El 48 hace foco en Nuklon y el 49 se llama "The Sandman Cometh..." donde reaparece el personaje de Jack Kirby de los '70s, pero en lugar de Garret Sandford bajo la máscara está... Hector Hall. Para Mayo del '88, en el festejo del nº 50 (double-sized), invaden las criaturas del mundo fantástico, se revela que el Wizard no murió en Calgary, y Sandman se lleva a Lyta. Acá entra un triste Annual 2, secuela 46 años después del Annual 1 de Young All-Stars donde se termina de cerrar el plot de Mekanique y Per Degaton. Ahora sí, nº51, es el casamiento de Lyta y Hector, y vemos cómo Grundy, dominado por la nueva Harlequin que se hace pasar por Jade, usa el poder de Mr. Bones para asesinar a Skyman. Siguiente número contra la Injustice Unlimited y Helix, todos a vengar a Pemberton, y así desembocamos en un último número (53, de Agosto del '88) en el enfrentamiento final contra los villanos, pero es el final de la base del grupo, los Studios Stellar. Fin. Thomas promete una pronta serie de Helix que nunca se concreta y los Infinitors tomarán rumbos diversos (algunos mueren en las páginas de Eclipso, otros se convierten en parte de la mitología del Sandman de Neil Gaiman, algunos serán reclutados por la Liga post-Giffen y post-Jurgens, otro dirigirá una agencia que controla super-seres, y así).

El repaso me deja un gusto amargo; yo era muy fan de esta serie en su momento y el vuelco que pega tras la salida de McFarlane es tan brusco, la decadencia de Thomas tras la unificación de las tierras es tan notable, que leída toda completa, 33 años después, es más que comprensible la decisión de DC de cancelarla. Así y todo, con la primera saga y la época 'de oro', tenemos tres años de muy buen nivel. Aguante Infinity Inc.

•Sujeto 3:
•Título: X-Men: God Loves, Man Kills
•Editorial: Marvel Comics.
•Formato: Graphic novel de 62 páginas.
•Período: 1982.
•Autores: Chris Claremont y Brent Anderson.

Informe: Cuando a principios de los '80s la Marvel de Jim Shooter empieza a incursionar en el formato graphic novel –gracias al mercado de venta directa-, los X-Men de Chris Claremont y John Byrne eran la punta de lanza de la editorial. Para apuntalar una colección que venía bastante tranqui (The Death of Captain Marvel por Jim Starlin, Elric: The Dreaming City por Michael Moorcock, Roy Thomas y P. Craig Russell, Dreadstar por Jim Starlin y The New Mutants por Claremont y Bob McLeod), y seguir explotando a los mutantes en este nuevo formato, le encargan un guion a Chris. En un primer momento, los dibujos iban a correr por cuenta del maestro Neal Adams, que la rompiera con los X-Men a fines de los '60s, pero –aunque llegó a dibujar un seis páginas- nunca se concretó. La editora Louise Jones (pronto Simonson) trae a escena a un casi novato que puede ubicarse detrás de la línea de Adams, pero claramente en ese momento, no le llegaba a los talones. Hablo de Brent "Astro City" Anderson, al que en 1982 le faltaba mucha sopa (aunque ya había dibujado los n°s 144, 160 y el Annual 5 del título de los muties). Debo confesar que todas las veces anteriores que estuve a punto de entrarle a esta novela gráfica, desistí por culpa de los dibujos de Anderson, así que acá va mi primera lectura de esta obra.

Es claro por qué en 1983 X-Men: God Loves, Man Kills causó tanto revuelo. En la era de los televangelistas, poner de enemigo a un reverendo de una iglesia evangélica que con tal de salirse con la suya asesina gente... bueno, es fuerte. Por el lado de los 'buenos' tenemos a Cyclops, Wolverine, Colossus, Storm, Nightcrawler y Ariel- una identidad de Kitty Pryde que usó muy poco-, pero no hay ninguna indicación de en qué momento de la serie regular transcurre esta aventura (de hecho, la idea inicial era hacerla fuera de 'continuidad'). También se debe considerar a Magneto como uno de los protagonistas, ya que en la lucha contra dementes segregacionistas el amo del magnetismo es el que tiene más experiencia y acá se une al grupo para enfrentar al reverendo y sus Purifiers, tropas humanas con alta tecnología. También tenemos a Illyana Rasputín, la hermana de Colossus que -si bien ya no es una niña- todavía no parece conocer sus poderes, ni mutantes ni mágicos. El reverendo William Stryker está básicamente loco, lleno de odio por haber matado a su recién nacido y luego a su mujer, simplemente porque el crío nació con una mutación (qué extraño....siempre nos dijeron que las mutaciones se activaban en la adolescencia, pero bueno, nunca muestran al bebé, no sabemos cómo era, solamente que este tipo lo asesina por ser diferente, quizás era negro, o chino, o tenía Síndrome de Down).

Ahí comienza una cruzada contra los distintos, enmarcada en una misión divina, con citas a la Biblia y escudada en decisiones religiosas para motivar el odio de las masas contra los mutantes. El mensaje es claro, es un 'quiero retruco' a la apuesta inicial de los X-Men de Stan Lee que hablaban de racismo en los '60. Acá Claremont habla en contra de fogonear la ignorancia con odio para obtener una masa de salames que te siguen sin importar a dónde, solamente porque les brindás excusas a sus fracasos y objetivos para descargar su bronca (¿"se dobadon todo"?). Por supuesto, cuando Stryker convierte a Xavier en un arma contra los mutantes, descubre que su asistente también es una mutante y la mata ante las cámaras. Se acabó la mentira. La policía sale del encantamiento del pastor del odio y lo boletean. Muchos de estos conceptos aparecen en X2, la segunda película de Brian Singer y la escena de Magneto entrando al estadio es muy parecida a la de Days of the Future Past, también de Singer pero en 2014.

El dibujo de Anderson, si bien nunca llegó a gustarme, tiene muy buenos momentos cuando se acercan mucho a un Neal Adams

cuando se acercan mucho a un Neal Adams sin onda y levantan un montón con el color directo de Steve Oliff. Como suele suceder en el Claremont de aquella época, hay diálogos grandilocuentes, soliloquios sin receptores por el solo hecho de enunciar lo que el guionista quiere transmitir y explicaciones redundantes con los gráficos, típicos de esos primeros años de esta década. Pero en definitiva está muy bien. Se puede leer 40 años después y si bien no es una joya ni descubre América en materia de bajada de línea, es una historia entretenida, con un mensaje claro y positivo. ¿Valía los $5,95 que te sacudían por esta aventura menor de los X-Men en 1983? Dios ama, el hombre factura.■

HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE

TODOS LOS COMICS

por HERNÁN KHATCHADOURIAN

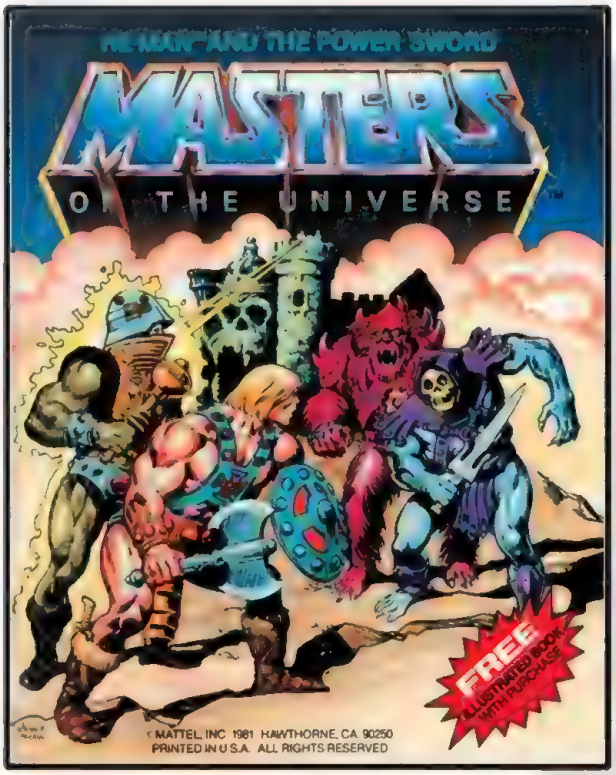
La línea de action figures más famosa del mundo marcó una época en la historia de los juguetes cuando se transformó en la primera en generar merchandising a raíz de su éxito. Conocé la historia del mito.

Como ocurre con muchas estrellas, la historia de He-Man and the Masters of the Universe comenzó en California, en la sede de Hawthorne de la compañía Mattel. Productos como Barbie y Hot Wheels habían convertido a esa empresa en la juguetera más grande del mundo, pero en los últimos años había surgido una crisis interna a raíz del éxito de las action figures de Star Wars.

Mattel nunca había obtenido un especial suceso en el área de las action figures, donde tuvo algunos hits como Big Jim, y tenía como regla en ese sector adquirir licencias de películas famosas, comics y series de TV. Sin embargo, lo que más le pesaba a los directivos de esa empresa es que ellos mismos habían recibido el ofrecimiento de la licencia por parte de George Lucas pero la rechazaron porque no tenían tiempo para fabricar los muñecos antes del estreno de la película.

Lo que menos imaginaba Ray Wagner, presidente por ese entonces de Mattel, era que Bernie Loomis, uno de sus ex empleados ahora a cargo de Kenner, no solo compró la licencia sino que les vendió a millones de niños un vale, literalmente, en Mayo de 1977 para retirar sus action figures por las jugueterías en Navidad de ese año.

La malaria de Mattel se extendió por varios años hasta que les llegó el ofrecimiento de parte de los productores del film Conan the Barbarian (1982) de la licencia para fabricar las action figures. Pese a que las líneas de Battlestar Galactica (1978), Flash Gordon (1980) y Clash of the Titans (1981) no habían tenido mucho éxito, particularmente porque los films y la serie tampoco lo habían sido, Ray Wagner dio el visto bueno y le encargaron al diseñador Mark Taylor el trabajo de empezar a bocetar a los personajes. Peeeeero... a alguien se le ocurrió revisar el



guion de Conan y descubrió que el mismo había sido calificado como R-Rated (para mayores de 16 años) y entonces todo el proyecto se cayó, con acusaciones cruzadas entre ambas partes. Asimismo, uno de los ejecutivos de Mattel, Roger Sweet, se había empecinado en lanzar una línea de muñecos al estilo "bárbaros" y no estaba dispuesto a tirarse atrás, por lo que recicló el proyecto en una línea completamente original.

La idea de Sweet, admirador de Frank Frazetta y el fisicoculturismo, era presentar "un muñeco tan fuerte que hiciera parecer débiles a los otros", sobre todo a los flacuchos de 10 centímetros de Star Wars. Mark Taylor, un fan de los comics, utilizó algunos bocetos que tenía creados para un personaje de ese estilo, Torak hero of the prehistory, para armar esa precaria línea, y en poco tiempo, ya tenía media docena de personajes para presentar ante sus superiores. Para convencer al resto del equipo con un modelo tridimensional, Roger Sweet tomó tres muñecos de la línea Big Jim y los tuneó con masilla y partes de otros muñecos hasta convertirlos en verdaderos patovicas guerreros, bautizó a uno de ellos como He-Man (un término que daba la sensación de gran fuerza y poder). Los prototipos sedujeron a sus colegas y consiguió la luz verde para desarrollar una línea que terminaron llamando Masters of the Universe (MOTU) luego de barajar varios nombres como Lords of Power, que les resultaba muy religioso para esa época.

Cuando ya estaba todo listo, el departamento de marketing de Mattel comenzó a diseñar los packagings de las action figure y ahí volvió a entrar en juego Mark Taylor, quien sacó de la galera a Rudy Obrero, un artista con la capacidad de hacer magia. "Me preguntó si podía pintar como Frazetta, y dije que podía, pero realmente no quería pintar una pieza de Frazetta porque no quería tener a Frank tocando a mi puerta y diciendo '¿por qué estás haciendo esto?'. Así que le dije que le daría algo como Frazetta sin intentar plagiar a nadie", le contó el artista al sitio poeghostal.com. Obrero hizo apenas un puñado de estas ilustraciones ya que Mattel contrató a otros artistas como William Garland, William George, Joe Chiodo y Warren Hille para poder salir adelante con la demanda de nuevos productos.

El siguiente paso llegó cuando los directivos de Mattel invitaron a la sede de Hawthorne a los encargados de compra de las principales cadenas de jugueterías como Toy "R" Us y Child World para analizar la nueva línea de productos y alguien preguntó cómo harían los niños para familiarizarse con los personajes sin una historia de base. "¿No les contamos? Cada juguete vendrá con un pequeño comic book. Los niños sabrán todo sobre He-Man y los Masters of the Universe", dijo Mark Ellis, director de marketing de la compañía, y dio inicio así a las publicaciones basadas en estos personajes con una idea que se le ocurrió en ese mismo momento.

Los minicomics

Junto con la primera tanda de action figures, Mattel regaló los primeros cuatro títulos, escritos por Donald F. Glut (ver la nota de Roberto Barreiro en este mismo número) e ilus-

trados por el maestro filipino Alfredo Alcalá. En este caso, estos primeros libritos no eran precisamente comic books, sino historias ilustradas al más puro estilo pulp, en el que se presentaban incluso algunos vehículos extraídos directamente de los bocetos, es decir que nunca salieron a la venta. Otra de las características de estas historias es que se contradecían unas con otras, lo que dio origen a las principales incoherencias que han persistido a lo largo de los años en MOTU, pese a que algunos puristas creen ver una suerte de continuidad.

El primer título que acompañaba a la serie uno de Masters of the universe (compuesta por He-Man, Skeletor, Man-at-arms, Mer Man, Stratos, Teela, Zodac y Beast Man) era He-Man and the power sword (He-Man y la espada del poder), en donde se cuenta cómo He-Man deja a su tribu de guerreros tras recibir un llamado en sueños para defender el castillo Grayskull.

Por el camino conoce a Sorceress (una versión muy diferente a la de la serie animada ya que vestía un traje de serpiente y tenía piel verde) que le entrega armas y vehículos para convertirse en el defensor del castillo. Sigue el primer enfrentamiento con Skeletor y Beast Man, en el que conoce a Man-at-Arms y Teela, y todos evitan que el villano abra un portal hacia su dimensión para traer de allí a los suyos.

En el segundo libro, The vengeance of Skeletor (La venganza de Skeletor), comienzan a aparecer nuevos personajes como Stratos y Mer Man, que habían sido vistos en el primer ejemplar en un error que nunca fue explicado, para reforzar las fuerzas del Bien y del Mal. En Battle in the clouds (La batalla en las nubes), He-Man y Man-at-arms deben evitar a toda costa que Mer Man se quede con las armas y los vehículos del héroe, una ocasión perfecta para presentar al Wind Rider, el Battle Ram y a Battle Cat, un tigre que había sido hecho a costa de un animal de la colección Big Jim, repintado y acondicionado con montura. Finalmente, en King of Castle Grayskull (El rey del castillo Grayskull), Skeletor intenta una vez más entrar en la "fortaleza de poder y misterio" para lo cual roba y une las dos mitades de la espada de poder, y engaña a Teela, que había sido elegida por el espíritu del castillo como su guardiana. La rápida intervención de He-Man y Battlecat evitan semejante ignominia.

Resulta curioso para el fan actual de He-Man cómo es que llegaron a convivir en las dóciles mentes de los niños dos versiones tan diferentes como la de los libritos, donde la ambientación era oscura y opresiva, y la de la serie animada, en la que todo era más "camp" por llamarlo de algún modo. Quizás mucho tenga que ver la intervención de Alcalá, que aportó mucho de su talento a The savage Sword of Conan, de Marvel Comics.

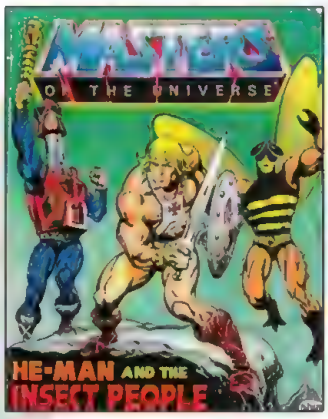
El gran éxito de la primera línea de muñecos llevó a Mattel a diseñar y a lanzar en tiempo récord nuevos personajes en 1983, y con ellos una nueva línea de minicomics, siete en esta ocasión. Todos ellos escritos por Gary Cohn y dibujados por Mark Texeira y Tod Smith y producidos directamente por DC Comics.

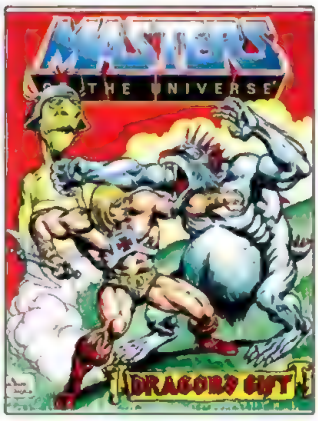
En He-Man Meets Ram-Man! (El encuentro de He-Man con Ram-Man), The Ordeal of Man-E-Faces! (El suplicio de Man-E-Faces), The Terror of Tri-Klops! (El terror de Tri-klops) y The Me-

nace of Trap Jaw! (La Amenaza de Trap Jaw) se narran los orígenes de estos héroes y villanos, de manera muy diferente a lo que se vio luego en la serie animada. Sin embargo, el villano vuelve a capturar a la capitana y le revela que la creó para casarse con ella (los valores familiares ante todo) y poder obtener así acceso al Castillo Grayskull. Más tarde, la serie tomó algo de esa premisa y entonces Sorceress le confesó que ella era su madre y que su padre había muerte en batalla, por lo que Man-at-arms se hizo cargo de su crianza. En The Magic Stealer! (El ladrón mágico) Skeletor utiliza una estructura en el norte del planeta para robar las habilidades místicas de los habitantes de Eternia y en The Power of... Point Dread! (El poder de.-.. ¡la torre de vigilancia!), el villano roba la garra voladora y la torre de vigilancia de las almenas de Grayskull para emprender un ataque frontal contra el palacio. Todas excusas para seguir vendiendo vehículos y escenarios.

Una nueva etapa

"Más allá de las más lejanas galaxias vistas por los más grandes telescopios de la Tierra. Más allá de los límites de nuestro universo yace otro lugar: un lugar de magia, misticismo, brujería y ciencia. Entre las nubes cósmicas gira un Sistema Solar con una estrella de tipo tres que brilla en el éter del espacio interestelar. (...) Alrededor de esta estrella gira un planeta de un brillo azul verdoso, con un manto de aire claro y rodeado de esponjosas nubes. Un planeta de extraordinaria belleza



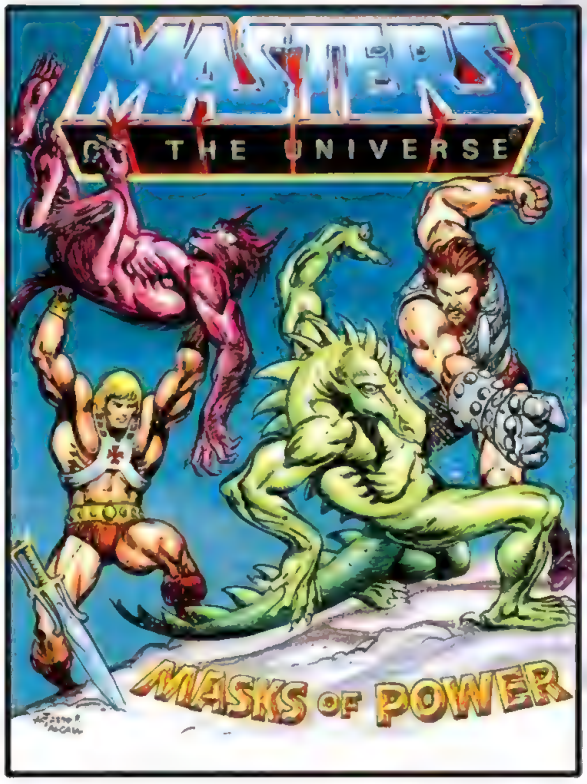


y de gran diversidad. Este mundo, Eternia, representa un microcosmos de todos los planetas habitados del universo". Así comienza la biblia que le presentó Michael Halperin en 1982 a Mattel para introducir a los personajes.

Y lógicamente, los libros de la serie tres presentan un desarrollo más fiel a los planteos que hizo Halperin en la biblia, que después fue adaptada a la serie de televisión, y es por eso que él mismo fue comisionado por Mattel para escribir los guiones.

De esta manera nos encontramos con títulos como Dragon's Gift (El regalo del dragón) en el que se presenta a Granamyr, Masks of Power (La máscara del poder), The Secret Liquid of Life! (El líquido secreto de la vida), He-Man and the Insect People (He-Man y la Gente Insecto), Double-Edged Sword (La espada con doble filo), Temple of Darkness! (He-Man contra Skeletor en el templo de la oscuridad), Slave City! (Ciudad esclava), Siege of Avion (La invasión a Avion, la ciudad de Stratos) y The Clash of Arms (El círculo de la muerte), en donde se cuentan historias de He-Man alrededor de Eternia que generalmente terminan en un team-up con alguno de los personajes que se vendían junto al mini comic.

Esta tanda de historietas fueron realizadas, como ya se dijo, por el propio Michael Halperin (de ahí el cambio en el tono de las historias) y contaron con dibujos de Alfredo Alcalá y Larry Houston, que también se encargó de algunos de los guiones y después se dedicó a trabajar en el departamento de arte de varias series animadas como Spider-Man (1981-1982), Spider-Man and his amazing friends (1981-1983), The Incredible Hulk (1982-1983), Super Powers Galactic Guardians (1985) y Batman the animated series (1992-1994), entre otras. Otro conocido que se puede encontrar entre los créditos de (algunos) de los mini comics es Stan Sakai, el creador de Usagi Yojimbo, que hacía las letras a mano.
En 1985, Mattel lanzó la cuarta serie de muñecos y como la línea se ampliaba a pasos agigantados (no en vano ese año generaron ganancias por 400 millones de dólares), había que hacer más y más historias para justificar la presencia de estos nuevos personajes. De esta manera surgió The Obelisk (El obelisco), una estructura que obedece a He-Man y a



Skeletor proveyéndole de guerreros a pedido, al menos por lo que dura en pie. Pero hay más y más locuras como la de Skeletor's Dragon (El dragón de Skeletor) donde el villano revive un esqueleto de dinosaurio que después se transforma en Battle Bones (Combatesaurus en España), un sistema creado por Mattel para mantener ordenados los muñecos.

La tanda de historietas sigue con The Battle of Roboto (La batalla de Roboto) y Spikor Strikes (Spikor ataca), en tanto que The Stench of Evil! (El hedor de la maldad), Grizzlor, the legend comes alive (Grizzlor, la legenda cobra vida), Leech, the master of power suction unleashed! (Leech, el señor de la succión de poder desencadenado), Mantenna and the Menace of the Evil Horde! (Mantenna y la amenaza de la Horda del terror), Mattel comienza a presentar a los villanos de She-Ra, que por estos tiempos se mantienen bajo el ala protectora de la línea original, ya que no se comercializaban con las muñecas de la princesa. En Hordak: The Ruthless Leader's Revenge! (Hordak, la venganza), se cuenta finalmente quién es Hordak, cuando éste trama un plan con su antiguo alumno Skeletor, que lo engañó y lo envió a otra dimensión junto a sus guerreros. Todo concluye en The Treachery of Modulok! (La traición de Modulok), en la que el villano

deja a Skeletor para unirse al líder hordiano, con quien traza un plan para conquistar Grayskull.
Esta serie tiene guiones más dirigidos al público infantil ya que, si bien los anteriores no eran una obra de Shakespeare, sí tenían un tono más oscuro. Estos libretos fueron obra de Karen Sargentich, Christy Marx, Eric Flyder, Gayle Gilbard, Jim Mitchell, Larry Houston, Phil White, Steven Grant, Tim Kiplin, Tina Harris. En la faz gráfica, el genial Alfredo Alcalá dibujó dos números para ser reemplazado por el debutante Bruce Timm, Chris Carlson, Jim Mitchell, Larry Houston, Mike Vosburg, Mike Sekowsy, Peter Ledger y Red Grant.
Por estos tiempos, Bruce Timm también realizó un cuento ilustrado llamado The Power of the Evil Horde featuring He-Man and Skeletor que se publicó junto a un cassette que narraba la misma aventura con las voces de los actores de la serie.

Las series cinco (1986) y seis (1987) de las action figures, las últimas antes de su cancelación, también contaron con mini comics realizados por varios equipos. Son trece y seis ejemplares respectivamente que fueron escritos en su mayor parte por Steven Grant y Eric Flyder, aunque también hubo trabajos de Gayle Gilbard, Jim Mitchell, Larry Houston, Phil White, Tim Kiplin y Tina Harris. En la faceta gráfica Bruce Timm, Chris Carlson, Jim Mitchell, Larry Houston, Mike Vosburg, Tom Luth, Peter Ledger y Red Grant volvieron a colocarse frente al tablero para hacer su magia.

The Flying Fists of Power! (El poder del puño boleador), Rock People to the Rescue! (Guerreros cometa al rescate), y King of the Snake Men (El rey de los hombres serpientes) presentan a Stonedar y Rokkon, dos personajes de otro planeta que llegan a Eternia en busca de Skeletor; y a King Hiss, un mítico tirano que regresa a la vida en la Montaña Serpiente y que se convertirá en uno de los villanos más importantes a futuro.
The Terror Claws Strike! (Las garras del terror golpean), Escape from the Slime Pit! (Huida de la masa siniestra), The Menace of Multi-Bot (La Amenaza de Multi-Bot), The Warrior Machine (La Máquina Guerrera), Eye of the Storm (El Ojo de la Tormenta), The Fastest Draw in the Universe (El disparo más rápido del

universo), The Hordes of Hordak (Las hordas de Hordak), Entre la espada y la pared (Between a rock and a hard place), Snake Attack (El Ataque de las Serpientes), The Ultimate Battleground (El Campo de Batalla Definitivo) sirvieron muy bien para "vender" escenarios como Slime Pit y Eternia y muñecos como Extendar, Multi-bot, Rattlor, Tung Lashor, Snout Spout, Rio Blast, los Horde Trooper, Mantisaur, y otros tantos implementos; pero poco aportaron a la historia.

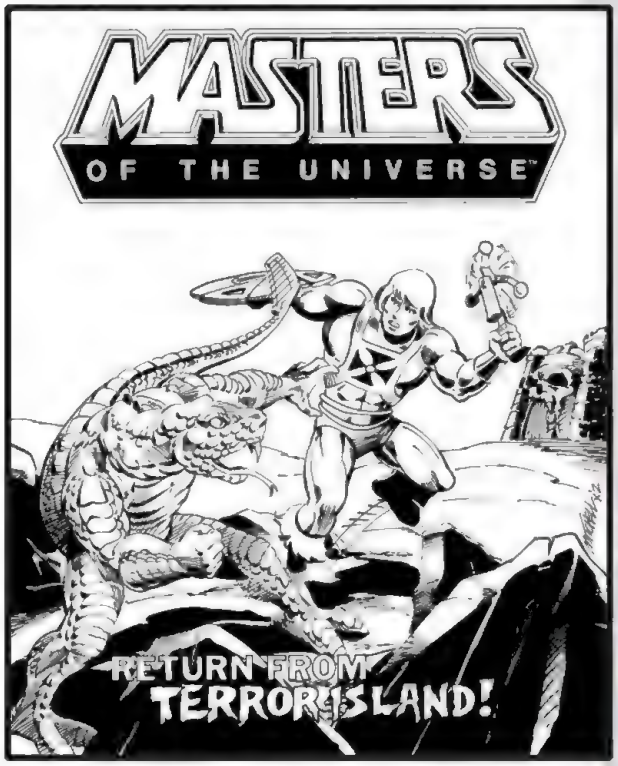
La serie despedida de la colección clásica de He-Man and the Masters of the Universe contó con solo seis mini comics nuevos. El primero es The Search for Keldor (La búsqueda de Keldor) en el que el Rey Randor y Sorceress desean aprovechar la aparición de las Tres torres de Eternia para investigar qué ha sido de Keldor, el hermano del soberano, que desapareció varios años atrás. Skeletor se da cuenta de la movida y hace lo imposible para que quede al descubierto el destino de Keldor, una trama que queda en la nada. Sin embargo, en la serie animada de 2002/ 2003 deja bien en claro que ambos son la misma persona y eso se convierte en uno de los fuertes de la trama inicial.

Enter: Buzz-saw Hordak! (Hordak torpedor ataca) y Revenge of the Snake Men! (La venganza de los Hombres-Serpiente) sirven para presentar una nueva versión del villano, que ahora lanza unas sierras desde el interior de su pecho, y a más personajes de la línea de los mencionados reptiloides. Energy Zoids narra los orígenes de Rotar y Twistoid (dos personajes que estaban fabricados como... ¡trompos!), en tanto que The Cosmic Key (La llave cósmica) presenta nada menos que a Wildor, Saurod y Blade, el mago y dos de los villanos de la fatídica película de Masters of the Universe, que fueron incorporados a la "continuidad" de la serie de action figures.

La última entrega, The Powers of Grayskull:

The Legend Begins! (¡Comienza la Leyenda!), tiene como base el viaje que emprenden He-Man y Sorceress al pasado remoto de Eternia, donde se ven obligados a intervenir en la historia ante la irrupción de Skeletor. Sobre el final, aparece un poderoso héroe que envía a todos de vuelta a su tiempo mientras He-Man se pregunta quién tiene semejante poder y deja abierta la puerta a The legend continues, una historia que nunca se llevó a cabo por la cancelación de la línea. En realidad, ese mago no es otro que He-Ro, un héroe cósmico que iba a protagonizar una línea spin-off de action figures denominada The powers of Grayskull

que nunca salió a la venta. De esta manera, cerró la colección de minicomics de la línea original de muñecos MOTU, aunque casi 20 años después la vida le daría revancha a todos aquellos que querían saber cómo iba a terminar.
En los últimos tiempos, los fans dieron cuenta de la aparición de una serie de páginas de un comic que quedó inédito debido a la cancelación de la línea de muñecos. El librito, llamado Return from terror island, fue realizado por Eric Frydler (G), Jim Mitchell (D) y Steve Mitchel (T). Tras una correcta restauración, el mini comic fue editado por Dark Horse en su libro de recopilación aunque en blanco y negro. De acuerdo al canal de You Tube MOTUlaTV, algunos fans lo colorearon y lo comercializaron en las redes sociales en el formato recurrente y a un precio accesible.



Una nueva etapa

En 1989, Mattel decidió relanzar la línea de action figures con la intención de volver a liderar el mercado de juguetes como ocurrió entre 1982 y 1986. Para eso, tomaron la drástica decisión de empezar de cero con muñecos nuevos, y una historia totalmente diferente, más ligada a la ciencia-ficción que había predominado en las últimas etapas de la serie animada clásica.
El cambio de look de los personajes se debió a que las matrices ultramusculosas de la línea original habían sido copiadas hasta el hartazgo por diferentes compañías jugueteras

alrededor del mundo y por la misma Mattel, y debido a eso los nuevos personajes son más realistas y más compactos en tamaño.
Basados en las ideas de los guionistas de la serie (porque nadie se hace cargo de firmarlos), la historia narra cómo en un distante futuro, un planeta llamado Primus es invadido por una raza de mutantes. El maestro Sebrian envía a una misión integrada por Hydrus y Flipshot para que viaje al pasado, al planeta Eter-

nia, en busca de He-Man, el único héroe capaz de salvarlos. Pero al llegar al planeta, los astronautas son engañados por Skeletor que se hace pasar por su némesis y les pide que absorban en su nave todo el poder del Castillo de Grayskull para llevarlo con él "a la misión". Sorceress advierte al príncipe Adam de esta jugarreta y él trata de convertirse en He-Man pero no puede porque ya no hay poder de Grayskull.

De esta manera, el príncipe llega a tiempo a atrapar el villano, pero ambos son teletransportados a la nave donde se traban en una lucha en la cual los dos enviados de Primus se dan cuenta de que han seguido las instrucciones del hombre equivocado. Adam logra recuperar su espada y se transforma, aunque los componentes tecnológicos de la nueva fuente del poder de Grayskull le cambian su aspecto clásico. El cambio daña terriblemente a Skeletor, que queda gravemente herido y se oculta en otro sector de la nave, a sabiendas de que su odiado He-Man es en realidad el príncipe Adam.

Con este primer número, que no se condice del todo con lo que ocurre en la serie animada (donde la doble personalidad de Adam/He-Man se queda en secreto, por ejemplo) se reactiva también la tradición de los mini comics. Los cuatro primeros números, dibujados por Errol McCarthy, Carol Lay y Bruce Timm, se diferenciaban de la colección anterior en el hecho de que venían numerados, con el objeto de que los niños compraran todos los muñecos sin excepción.

En los sucesivos números, se cuenta cómo Skeletor recurre a elementos cibernéticos para curarse de sus heridas, lo que lo deja convertido en una suerte de cyborg, y toma el control de la banda de mutantes espaciales tras vencer a su líder, Flogg. Con sus nuevos aliados, el villano roba la piedra que controla el clima del planeta Primus, mientras que He-Man tiene problemas para controlar la nave que lo llevó a ese planeta y eso lo obliga a cambiar la frase que pronuncia al transformarse a "Por el poder de Eternia". Esto se debe no a una cuestión de marketing sino a que la magia de Grayskull fue transferida al transporte, al cual Hydrus y Flipshot bautizaron como el planeta natal del héroe en su honor. Finalmente, He-Man y sus nuevos aliados logran recuperar la piedra, pero Skeletor se obsesiona con impedir que la regresen a su lugar y se la pasa el cuarto y último número dedicado a hacerles la vida imposible para que eso no ocurra.

La línea de comics duró apenas cuatro ejemplares (The New Adventure, Skeletor's Journey, Battle for the Crystal y The Revenge of Skeletor!) ya que los ejecutivos de Mattel decidieron apostar a la nueva serie animada que realizaron a través de Jetlag Productions. Recordemos que ya que Filmation había sido cerrada tras ser adquirida por la firma L´Oreal (sí, esa L´Oreal) en Febrero de 1989. Contra todo pronóstico, la nueva serie animada tuvo una duración de 65 episodios.

Otros minicomics

En pleno auge de las líneas de muñecos de He-Man, el departamento de marketing de Mattel descubrió que un 20% del público eran niñas por lo que desarrollaron una colección

para ellas que resultó ser la de She-Ra Princess of power. Estas action figures también estaban acompañados por mini comics, seis para ser más precisos, que tiene guionista acreditado solo en el sexto de ellos, Eric Frydler y Tina Harris. El dibujo de los seis libritos corrió a cargo de Jim Mitchell, con colores Charles Simpson y letras de Stan Sakai. En esta colección, por una cuestión de líneas comerciales, She-Ra utilizaba el castillo de cristal como su hogar y su antagonista era Catra, en lugar de Hordak.

En la línea de action figures de 2002, Mattel incluyó un solo mini comic, pese a que esa era una de las características más destacadas de la colección original. La historia cuenta con guion de Val Staples, dibujos de Emiliano Santalucía y Enza Fontana, con tintas de Marco Failla; todo ello adornado por una tapa de Neal Adams. Este equipo repitió su trabajo en varias ocasiones ya que conformaron MV Creations, un sello que comenzaría a publicar miniseries y especiales de estos personajes a través de Image y Crossgen.
Mattel hizo caso a los fans y comenzó a producir los libritos de la mano del guionista

Robert Kirkman, que todavía no se imaginaba el éxito que iba a tener en los siguientes años con algunas de sus creaciones como The Walking Dead e Invincible. Kirkman co-escribió la historia junto a Val Staples, en tanto que Kevin Sharpe hizo el dibujo y Brian Buccelatto y Steve Cobb se encargaron del color. Lamentablemente, la cancelación de esa línea dejó a los fans sin estas páginas que fueron incluidas luego en el libro He-Man and the Master of the Universe minicomic collection vol.2, editado por Dark Horse.

En 2008, Mattel lanzó otra línea llamada Master of the Universe Classics que ofrecía muñecos casi idénticos a los originales, con articulaciones y mayor nivel de detalle, pero sin los mini comics. Esta vez, la colección tuvo éxito gracias a la nostalgia y de esta manera, en 2011 la compañía decidió presentar una miniserie de tres números producida por Dark Horse y escrita por el guionista y fan Tim Seeley bajo una idea de Scott Neitlich, y con dibujos por Wellington Alves. Los títulos de esta colección son The Powers of Grayskull Part One: The Legend Begins! (2011), The Powers of Grayskull Part Two: He-Ro Unleashed! (2012) y The Powers of Grayskull Part Three: Battle for the Fate of the Universe! (2012).
El primer número de esta colección es una remake de Powers of Grayskull: The Legend

Begins (el último editado con la colección clásica) aunque esta vez He-Man se queda en el pasado (Preternia) donde finalmente conoce a He-Ro, quien a su vez le presenta a King Grayskull. El soberano le cuenta sobre la existencia de una versión de los Masters of the Universe de ese tiempo compuesta por Veena, Moss Man, el gigante Tytus, Zodac, The mighty Spector, Gladiator, Beast Lord (una especie de antepasado de Beast Man pero bueno), el mago Eldor, The Goddes (la versión de Sorceress de piel verde presentada en los primeros mini comics), y Sir Laser-lot. En esta ocasión la aventura llegó a buen término y de esta manera la historia original tiene su desarrollo y su desenlace, que de alguna manera rinde un homenaje mucho más honesto y divertido a la fallida aventura espacial de He-Man que casi nada tenía que ver con la serie clásica.

El suceso de esta movida tuvo su recompensa, ya que para el 2015 había cinco ejemplares más que se regalaban con las figuras de acción aunque esta vez realizados por DC Comics Los primeros dos mini comics de esta colección son The Secret Origin of Skeletor! (2013) y He-Man vs Skeletor - Their Final Battle! (2014) que recuenta la supuesta batalla final entre el villano y He-Man en sus infames aventuras espaciales. La historia continúa en The Fall of Eternia Part One - Homecoming!, The Fall of Eternia Part Two - Together Again For The First Time!, y The Fall of Eternia Part Three - The Third Ultimate Battleground (2015) en las que se cuenta cómo He-Man regresa a Eternia tras el combate final con Skeletor pero lo hace mucho después de su partida ya que le erraron a la fecha en la máquina del tiempo.

De esta manera, Adam se entera de que el rey Randor ha muerto, por lo que finalmente accede al trono. El nuevo soberano le pide matrimonio a Teela, que ha ocupado el lugar de Sorceress y lo espera con Dare, el hijo que criado en ausencia de Adam/ He-Man. Tras este momento dragonbolesco, He-Man debe en-

frentar con sus nuevos Masters of the Universe el primer ataque de Skeletor, que tiene entre sus filas a Adora, convertida nuevamente en una hordiana a imagen y semejanza del villano. En medio del ataque, el joven Dare toma la espada de su padre y se transforma en He-ro (una nueva versión del clásico), lo que reactiva una de las líneas que Michael Haperin había manifestado en la antigua biblia de Filmation y nunca se llevó a cabo.

En esta línea argumental, escrita por el gerente de marca de Mattel Scott Neitlich, también se revela que Skeletor ha tenido un hijo con Evil-Lyn cuando era Keldor, que han mantenido oculto todo este tiempo y que lleva por nombre... ¡Skeleteen! No más testimonios, señor juez.

Como se adelantó más arriba, Dark Horse publicó todo este material en He-Man and the Masters of the Universe mini comic collection ,un libraco editado en 2015 de más de 1000 páginas. El tomo incluye todos los minicomics de He-Man de los ´80 y ´90, los de She-Ra Princess of Power y algunas entrevistas, más varios extras. No incluye los mini comics realizados entre 2008 y 2015 por Dark Horse y DC Comics. ECC publicó en España la adaptación de este material en tres libros de un lujoso formato para abaratar costos, y luego en un solo tomo.

Tras la edición de este libro, Mattel lanzó junto con las series de action figures Masters of the Universe Origins tres nuevos mini comics, con menos páginas que los tradicionales, titulados Beast barrage, Double trouble y Dimensional Doom. En el primero de ellos, Skeletor le ordena a Beast Man que capture al príncipe Adam pero no cuenta con que el joven es el alter ego de He-Man y se lleva una sorpresa. En el segundo ejemplar, He-Man, Man-e-Faces y Orko se dirigen al Castillo Grayskull, pero Skeletor intercepta al pequeño mago y toma su forma (¡otra vez!) para poder ingresar a la fortaleza para tomar un cristal. En el tercero y último, He-Man y Roboto intentan impedir que Skeletor haga un ritual en el medio del mar con el cristal que robó en el mini comic anterior para abrir un portal. Finalmente, el villano logra atravesar el portal y se encuentra en el multiverso de los Masters, donde Zodac intenta detenerlo con la ayuda de He-Man y... ¡She-Ra!. Este último ejemplar es quizás el mejor y más logrado ya que en apenas ocho páginas despierta un gran interés por ver qué sigue.

En Argentina, la desaparecida Top Toys publicó algunos mini comics junto a los muñecos, que tenían la leyenda en tapa de "libro ilustrado con la compra". Del total de 49 números, se publicaron alrededor de 16 ya que tampoco se fabricó la colección completa MOTU debido a que se descontinuó la línea en los EEUU en plena hiperinflación argentina, y más tarde (ya en el "1 a 1"), Mattel no le renovó la licencia para importar ellos

mismos sus productos remanentes. Un caso diferente ocurrió en Brasil, donde la empresa Estrela no solo reeditó los minicomics de Mattel con muchas modificaciones en las tapas y algunas viñetas sino que realizaron ellos mismos algunas historias totalmente originales con guionistas y artistas locales. Se sabe que existen por lo menos diecinueve mini comics realizados por Estrela, que se han convertido en piezas de colección.
Por último, Universo Retro incluyó en su libro He-Man y los amos del universo: la historia detrás del mito, un mini comic de 16 páginas realizado por Adrián Paglini y Sebastián Rizzo, con dibujos de Enrique Moglia y color de Pablo Canade.

Masters of the DC Universe

El éxito de He-Man en las jugueterías, y su posterior traspaso a la TV, hicieron que muchas editoriales de comics pusieran la mira en conseguir los derechos para aprovechar la movida mediática y aumentar sus ventas.
Aquí hay que hacer un segundo apartado y contar otra divertida anécdota de los inicios de la línea de muñecos. En las presentaciones que Mattel hizo ante las compañías jugueteras, el representante de Toys "R" Us le hizo un planteo que descolocó a Mark Ellis cuando le retrucó la idea de los comics al señalarle que "los niños de 5 años no podían leerlos". El ejecutivo, que al parecer le enseñaba a la gente a fumar debajo del agua, les preguntó: "¿No les mencionamos los dos especiales animados?", y a continuación se contactó con los responsables del estudio Filmation, Lou Scheimer, Hal Sutherland y Norm Prescott. El interés de Ellis en esa compañía, muy conocida en los ´70 y ´80 por sus increíbles dibujos animados, fue a raíz de una serie llamada Blackstar, en la que un bárbaro vivía aventuras llenas de acción en un mundo muy similar a Eternia. Scheimer le hizo notar a Mattel que por el mismo precio que costaban los dos especiales, podían hacerles una serie animada más extensa.
De esta manera, tras un año de trabajo, en Septiembre de 1983 Filmation estrenó los primeros episodios de He-Man and the Masters of the Universe (He-Man y los amos del universo en Latinoamérica) y las ventas de los muñecos se dispararon hasta pasar de ser un negocio de 38 millones de dólares al año en uno de 400 millones, y la más amplia y diversa línea de merchandising que una franquicia para niños haya tenido en la historia.
Desde este punto, cualquier empresa que quisiera adaptar a los Masters tenía dos opciones: una con Mattel y su guía de personajes e ilustraciones de merchandising, y otras con la de Filmation, que era un libro de 13 páginas con opción de aprobar material generado en otros países basado en sus diseños, que era mucho más simplificados que los originales.

Mark Ellis cuenta en el documental The Power of Grayskull: The definitive history of He-Man (Por el poder de Grayskull, la historia definitiva de He-Man) que se acercó a DC Comics con el fin de comprar 10 páginas de publicidad, una movida asombrosa para la época, pero desde la editorial le propusieron una alternativa.
"Terminamos haciendo un acuerdo por una miniserie que salió en DC Comics Presents n° 47 (julio de 1982). Era Superman versus He-Man", señaló el exejecutivo de Mattel, que relató que por esa época DC comenzó a encargarse también de los mini comics.
De esta manera, la editorial puso a su máximo héroe, Superman, en un duelo de igual a

igual con uno de los Amos del Universo, una movida habitual por esos tiempos en la que el kryptoniano se podía enfrentar tanto a Muhammad Alí como a Spider-Man. From Eternia with Death, con guion de Paul Kupperberg, dibujos de Curt Swan y tintas de Mike DeCarlo, cuenta cómo Skeletor intenta por enésima vez abrir la puerta del Castillo de Grayskull con una de las mitades de la espada de poder pero en cambio genera un portal dimensional que trae a Superman desde la Tierra. Ni bien llega a Eternia, Superman se da cuenta de lo extraño que es que en ese planeta también hablen inglés (¿?), cuando entabla batalla con Skeletor y Beast Man. Cuando llegan He-Man, Battlecat y Man-at-arms, el villano controla con su magia al kryptoniano y lo envía a pelear contra el forzudo. Superman se las ingenia para escapar del control de Skeletor y vuelve a la Tierra justo antes de que se cierre el portal.

DC publicó en varios de sus títulos a modo insert un preview de Masters of the Universe (Noviembre de 1982), titulado Fate is the killer, otra vez con guion de Paul Kupperberg, y dibujos de Curt Swan y Dave Hunt, en el que se vuelven a encontrar He-Man y Superman en las puertas de Grayskull. En unas pocas páginas, Zodak reclama al campeón de Eternia para preservarlo de una muerte segura pero He-Man no se hace cargo de esa profecía y el enfrentamiento entre ambos termina cerca del castillo mágico, en el que Skeletor ha entablado una nueva batalla con Superman y está a punto de acabar con su vida. He-Man salva al kryptoniano y acaba con el villano con ayuda de una de las mitades de la espada. Esta preview no es otra cosa que el adelanto de una miniserie de tres entregas que DC Comics lanza en Diciembre de 1982, otra vez con guion de Paul Kupperberg, ahora con dibujos de George Tuska y tintas de Alfredo Alcalá.
En esta versión existe el príncipe Adam, la vergüenza de su padre el Rey Randor y la Reina

Marlena (que al igual que en la serie animada es una terrícola), que cada vez que ve un águila en al cielo la sigue hasta una cueva (power cave) donde automáticamente se convierte en HeMan ante la Godess (diosa), una versión temprana de Sorceress. En la miniserie, Skeletor se revela ante He-Man en la cueva a la que el héroe ha concurrido por un llamado de la diosa, y le cuenta que la tiene capturada y que para verla nuevamente con vida tendrá que hacer su trabajo sucio. El villano le explica a He-Man que deberá llevarle tres talismanes desperdigados a lo largo de Eternia para que él pueda hacerse así con el control de la espada de poder y liberar todos los secretos del castillo Grayskull. He-Man recluta a Man-at-arms, Teela y Stratos y con ellos recorre todas las ciudadelas más famosas de su planeta en busca de los medallones sin saber que hay alguien más detrás del telón, que manipula no solo sus acciones sino también las de Skeletor.

¡Por el poder de Marvel!

Tras la incursión de DC Comics en 1982, el éxito de los Master of the Universe explotó y la línea dominó el mercado de juguetes por años, lo que quizás haya elevado el precio de la franquicia a montos que la editorial no estaba dispuesta a pagar. Esa es la única explicación posible para que los comics de los Masters

no hayan tenido continuidad en el mercado norteamericano hasta Mayo de 1986, cuando Marvel metió la mano y se hizo con la licencia. Sin embargo, la época de la Casa de las Ideas coincide con la caída en picada de la línea de muñecos y el merchandising, por lo que solo se vio limitada a trece episodios.

Esta etapa, que inicia Mike Carlin en los guiones y Ron Wilson en los dibujos, toma elementos de las publicaciones originales de DC como el estilo espada y brujería, pero les agrega diseños e ideas de la serie animada de Filmation, para amalgar todo de una manera amigable para niños y adultos. De esta manera, vemos el Castillo Grayskull apoyado sobre tierra, en lugar del que se apoya en pilotes tenebrosos como el de Filmation, en tanto que la Montaña Serpiente respeta el diseño del playset de Mattel y el palacio del Rey Randor es fiel al de la serie animada. Con los personajes ocurre lo mismo: Sorceress se ve igualita a la de Filmation, pero Teela mantiene su traje de guerrera y su báculo, y Man-at-Arms tiene su armadura completa en brazos y piernas, aunque en su siguiente aventura ya volvió a perder dos piezas.

En The Coming of Hordak!, He-Man intenta detener a Skeletor justo cuando éste intentaba parar la llegada de Hordak a Eternia, pero un error de Orko termina por traer al señor de Etheria frente a ellos. En Falling Stars, Eternia recibe a la gente de roca, que llega en forma de meteoritos desde el espacio exterior; y en The Garden of Evil, Hordak captura al príncipe Adam y lo sumerge en la masa siniestra (el slime pit, un playset que incluía un viscoso líquido verde) para controlar su voluntad. Le sigue Snakes Alive!, donde Skeletor y Kobra Khan despiertan a King Hiss de su sueño de un millón de años para que los ayude a conquistar Eternia, y en Monstroid, la aparición de este ser mecánico desde las profundidades del océano obliga a héroes y villanos a formar una alianza contra él.

From Here to Eternia parodia al título de la película De aquí a la eternidad (From here to eternity, 1953) y muestra cómo Skeletor logra capturar a Orko para tomar su forma y atacar a He-Man y sus aliados "desde adentro". En Long Live the King, Skeletor convoca a Ninjor y a Blast–Attak, Scare Glow y Faker desde otra dimensión para renovar su staff de villanos y acabar con la vida de Randor, que no está tan indefenso como parece. En The Getaway, Hordak lleva a He-Man afuera del palacio de Eternia para que Snake Face convierta a todos en piedra, pero no cuenta con la presencia de Orko que en The Hate Stones! decide emprender una venganza contra el villano tras la pérdida de una gran

amiga durante uno de sus ataques. En este último número, el equipo creativo cambia por el de George Caragonne en los guiones, Dick Ayers en los lápices y Danny Bulanadi en tintas.

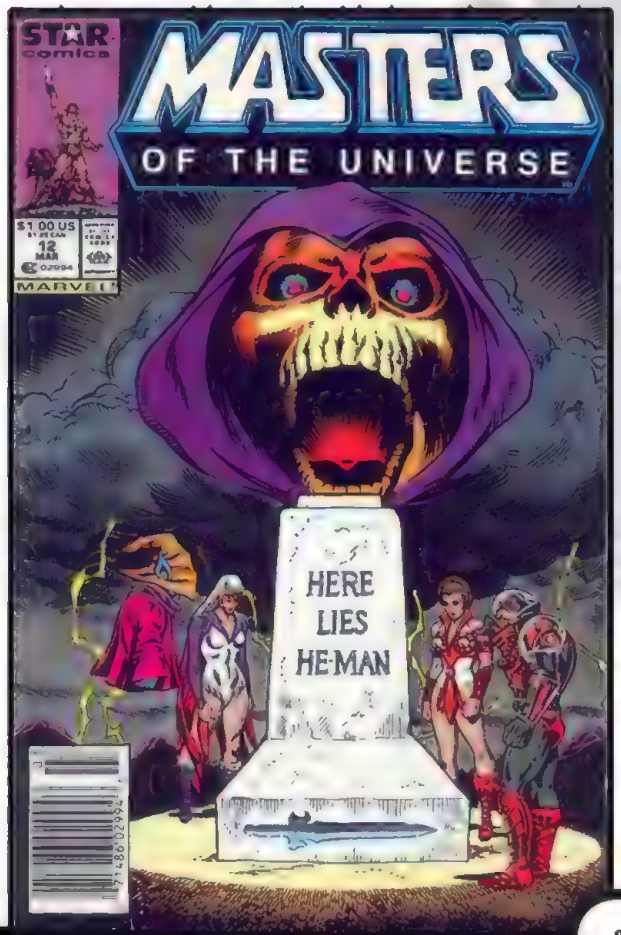
En Courage, Marvel se pone a tono con el estreno de la película Masters of the Universe (1987) de Gary Goddard con Dolph Lundgren y hace entrar en escena a los villanos Blade y Saurod, que dejan muy mal herido a Man-at-arms y obligan a Adam a buscar ayuda en un aliado inesperado. En Whose Enemy am I anyway? vuelve a dibujar Ron Wilson, que narra cómo los Masters detienen una invasión hordiana a Eternia pero, cuando Rio Blast destruye el portal que trae a las tropas desde la dimensión de Despondos, una fuerza se lleva a He-Man y a Hordak a otra realidad, donde ambos pierden la memoria y entablan amistad. En Lifetime part 1: Here Lies He-Man... y Lifetime part 2: Skeletor lies! He-Man lives!, Adam decide dejar de ser He-Man pero entonces un evento inesperado que involucra a Skeletor y Man-at-arms lo lleva 30 años en el futuro, en una tierra en la que He-Man está muerto y el villano gobierna Eternia con mano (y báculo) de hierro.

El último aporte de Marvel Comics fue un especial titulado Masters of the Universe The Motion Picture, la adaptación del film antes mencionado que produjo (ponele) Cannon Films en 1987. El trabajo lleva las firmas de Ralph Macchio (guion), George Tuska (dibujo) y Art Nichols (tintas) y sigue en líneas generales el argumento de la película, o bien lo que debería haber sido la misma si los productores (ponele, parte 2) Menahem Golan y Yoram Globus hubieran proporcionado los recursos que el director Gary Goddard necesitaba.

Lo destacable de la adaptación es que, pese a todos los diseños de David Odell, Marvel decidió encarar la historia en base a la guía de Mattel, con pequeñas modificaciones como el casco de Man-at-arms y la inclusión de Wildor, que también había aparecido en los mini comics. De esta manera, concluyó la etapa de Marvel Comics en 1987, y debieron pasar casi quince años más para que los Masters volvieran a invadir las comiquerías de los EEUU.

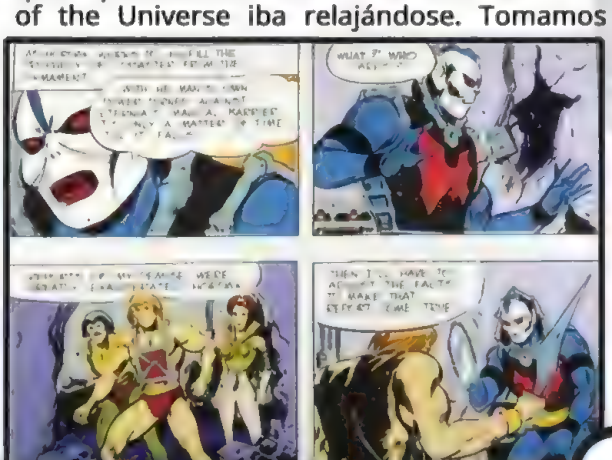
He-Man a diario

En el pico de su éxito, He-Man llegó también a los diarios de la mano de Filmation, que distribuyó una serie de tiras de lunes a sábado y una página dominical (coloreada por Connie Schurr) en varios diarios de los EEUU a través del McNaught Syndicate. La publicación comenzó en Julio de 1986 y duró hasta 1991, para totalizar quince historias, cada una de ellas de varias semanas de duración; que fueron traducidas y vendidas a varios periódicos del exterior.



Las historias contaban historias con los personajes de la serie de He-Man aunque a menudo aparecía Hordak, no así She-Ra, ya que se trataba de una licencia aparte, que no estaba incluida en el paquete. Las aventuras llevaban a los personajes a todos los rincones de Eternia e incluso al espacio exterior, algo que podría haber influenciado la terrible serie animada The new adventures of He-Man. A medida que transcurrían las historias, que no tenían una continuidad con la serie animada aunque respetaban los diseños de la misma, Mattel pedía que se fueran agregando a los personajes que eran parte de las últimas dos series de muñecos. Sin embargo, la tira sobrevivió algunos años más el cierre de la línea de action figures.

El primer guion corrió a cargo de Jim Shull, un artista de storyboards, y los siguientes catorce los escribió Chris Weber, que trabajaba en ese tiempo como asistente de producción en Filmation y era esposo de Karen Wilson, la editora de la tira. "Karen y yo hicimos un curso de escritura de series de animación que brindaba Hanna-Barbera y tuvimos la oportunidad de escribir una prueba en Filmation a medida de que la producción de He-Man and the Masters of the Universe iba relajándose. Tomamos algunas ideas y escribimos el episodio MOTU llamado "The toy maker" y dos episodios de She-Ra Princess of power", recordó Weber en un reportaje realizado para el libro He-Man and the Masters of the Universe: The newspaper strips. Con tan poca práctica, Weber aplicó lo aprendido en el curso de Hanna-Barbera que básicamente era "ver la mayor cantidad de episodios o pegarle una leída a la 'biblia' del show", tras lo cual procedía a plantear la idea de un episodio. Por eso, aunque no había tenido mucha oportunidad de trabajar en la producción de capítulos de la serie, el guionista se las pudo arreglar de manera efectiva.



Pese a que McNaught trataba con Filmation, Mattel no quedaba al margen de este negocio ya que tenía siempre la última palabra sobre las historias. Lee Nordling, el coordinador de los minicomics, recuerda: "Le enviaba a Mattel múltiples ideas para una historia y ellos me aprobaban una y le hacían las correcciones que creían necesarias. A continuación les enviaba el argumento para la historia y ellos podían o no hacerles más correcciones, y desde ahí comenzaba a dividir ese argumento en una escaleta con la que planeaba la publicación de los principales puntos a lo largo de las semanas que duraba el arco narrativo", agrega Weber.

La labor de Gerald Forton es uno de los puntos fuertes de la tira. Sus dibujos tienen una remembranza de los de Al Williamson pero al mismo tiempo gozan de un plus en la calidad, pese a que eran realizados en apenas horas

por el artista, que trabajaba a tiempo completo en Filmation. Es que Forton, además de hacer suplencias para Marvel y DC, también tuvo varias prácticas en Bélgica y Francia, y eso le agregaba una cierta sofisticación en lo referente a la ciencia-ficción. "Estaba en New

York haciendo encargos para Marvel y DC Comics, y me acerqué a Filmation Studios buscando trabajo. Cuando Lou Scheimer vio mi portfolio, creyó que podía encargarme la creación de poses de acción para He-Man and the Masters of the Universe. Durante más de un año dibujé cada pose que se me pudiera ocurrir. Y así me convertí en diseñador de personajes para el programa", explicó Forton en otra de las entrevistas que contiene el libro de compilación.

"Yo seguía haciendo trabajos en el comic, más que nada como reeemplazo de dibujantes que estaban atrasados con las entregas, enfermos, o de vacaciones. Anhelaba trabajar en mis propios comics y cuando me enteré de que Marvel se mudaba a Los Angeles le dije a Lou Scheimer que tenía ganas de pasarme ahí, donde tendría la oportunidad de trabajar en comics", agrega el artista. "Para mi sorpresa, Lou me dijo que entonces no tendría problemas en hacer las tiras de He-Man a través de Filmation. Y disfruté mucho haciendo ese trabajo. Filmation se encargó de todos los detalles, y de contactar a los sindicatos que distribuían la tira, mientras yo trabajaba en ella el fin de semana y hacía las seis tiras y la página dominical", concluye Forton.

La tira desapareció en 1991, tras el fiasco de The new adventures of He-Man, aunque dicha serie nunca fue adaptada a la tira. Hubo sí, planes de hacerlo por parte de Weber, que

escribió varias cartas a Mattel para proponer ideas, e incluso una recopilación del material publicado en diarios hasta ese momento como una forma de celebrar los primeros diez años de MOTU. "La tira llegó a su fin porque la popularidad de la línea de juguetes de He-Man se cayó. Eventualmente se convirtió en un problema de costos cuando la cantidad de diarios que la publicaban no podían soportar los costos de producción", explicó Weber.

Las tiras se convirtieron en objeto de colección hasta que Dark Horse decidió recopilar todo el material en un libraco de 500 páginas que salió a la venta en 2017 y cuyo nombre es, como se señaló más arriba, He-Man and the Masters of the Universe: The newspaper strips.

Masters of Europe

En paralelo con todo el mundillo comiquero norteamericano, en Europa se comenzaron a gestar adaptaciones de MOTU que nada tenían que ver con estas.

En 1986, London Editions Magazines, una división de Egmont Company que también publicaba algunos títulos de DC Comics, comenzó a editar su propia versión de la historia en el Reino Unido con Masters of the Universe, una revista quincenal de antología temática, que contenía varias historias sobre los personajes. Algunas eran autoconclusivas, mientras que otras continuaban en el número siguiente.

En esta versión de la historia, los británicos se dejan llevar por su propia mitología y de esta manera Sorceress elige a Adam como el campeón de Grayskull y lo transporta a una dimensión donde adquiere gran poder y conocimiento. Una vez que regresa a Eternia, el héroe decide combatir el mal en todas sus formas y por eso forma un grupo de guerreros basados en la leyenda del Rey Arthur, influido por las historias que le contó su madre. Lo interesante de estas tramas, que dan por sentado varios de los tópicos de los mini comics, es la unión de los universos de He-Man y She-Ra, ya que las frecuentes apariciones de Hordak y sus tropas (no así la de la princesa y sus amigos), y las menciones a los conflictos en Etheria, dan constancia de ello.

Otra de las características es que de una página a la otra, una misma historia podía pasar del color al blanco y negro, lo que permitía una mejor apreciación del trabajo del dibujante, que nunca era acreditado, al igual que el guionista. De todas formas, en el libro Yo tengo el poder: la historia de los Masters del Universo en España (The Force books, autores varios), se señala que los guiones estaban escritos por Brian Clarke y dibujados por los españoles José Ortiz, Amador García, Joan Boix, y Francisco Vilanova, entre otros.

Lo mejor de esta edición es que de una sola vez aparecían todos los personajes de Mattel, sin necesidad de recontar sus orígenes, aunque de tanto en tanto presentaban nuevas incorporaciones en los "Secret files of Scrollos", el personaje inventado para actuar como narrador omnisciente frente al lector. En esa misma página en la que Scrollos presentaba los contenidos y hacía su editorial, se incluía una tira llamada Orko the magician, con la que los autores incluían una (muy) pequeña dosis de humor.

Un detalle interesante del nº 37 de esta colección es que en el episodio "Dreams", He-Man y Orko conocen a los personajes de Disney y también a los protagonistas de algunos de los más renombrados cuentos infantiles, lo que abre la puerta a nuevas historias psicotrópicas. Además, la editorial propiciaba la creación de un club de seguidores del forzudo con una suscripción anual de apenas 3 libras, y desde el número uno lanzaron un concurso con un premio consistente en una "BMX Battle bike". Masters of the Universe duró 72 números, que se publicaron entre 1986 y 1988, más algunos especiales extras.

En 1987, la editorial comenzó con la publicación de Masters of the Universe Adventure Magazine, que duró 28 números, y cambiaría su nombre en los últimos números (1990 y 1991) por el de Masters of the Universe: He-Man Adventure, en concordancia con la serie animada The new adventures of He-Man. En esta última etapa, los británicos publicaban comics producidos en Alemania por la editorial Ehapa, con su correspondiente traducción al inglés. Además, de estos títulos London Editions Magazines también publicó entre 1986 y 1987 un comic de She-Ra que duró solo 14 números, más tres especiales, uno de los cuales se titulaba "Twins of Power", que estaba protagonizado por He-Man y la princesa del poder.

La editorial alemana Interpart publicó su propia serie de comics en la Masters of the Universe Megazin, subtitulada "Giganten des Universums" con guiones de Wilfried A. Hary y dibujos de Michael Götze. Al igual que la versión inglesa, la alemana contaba historias totalmente originales con los personajes de los Masters que habían salido a la venta hasta ese momento, en revistas de antología de 36 páginas totalmente a color, a diferencia de las británicas que alternaban con blanco y negro. Los dibujos de Götze guardan un poco más de relación con los de la animación de Filmation, por lo limpio del dibujo, aunque siguen los patrones de diseño de trajes de Mattel.
Un detalle a tener en cuenta es que estas historietas no estaban dedicadas a entretener al público infantil exclusivament,e ya que contaban con algunas ilustraciones demasiado violentas o pavorosas, como Skeletor invocando magia sobre una pila de huesos humanos.

Hubo también "collector´s editions" denominadas "super-auswahlband" de 68 páginas que contenían las mismas historietas, una suerte de compilación de números atrasados. La serie comenzó a publicarse en 1984 de manera bimestral y llegó hasta el número 10.
A esta colección le siguió una publicada por Ehapa que duró 21 números entre 1987 y 1989 que Retrofabrik está reeditando en siete volúmenes, de los cuales hasta el momento solo hay disponible uno, además de un tomo gigante con todo el material de Interlag. Estos comics fueron los que London Editions Magazines tradujo al inglés, por ser los que mejor se adaptaban a su estilo gráfico, ya que en los mismos se aplicaba una iconografía de "espada y brujería", con páginas muy épicas, que contrastaban claramente con el material de Interlag.
En España, la editorial Zinco, baluarte ineludible para cualquier comiquero, publicó la miniserie de DC escrita por Paul Kupperberg a modo de insert en los seis primeros números de Atari Force. Más adelante, Zinco le dedicó dos colecciones a He-Man: empezó con una que reunía en sus seis primeros números el comic de los Masters que comercializaba Interlag en Alemania. Del número 7 al 20, se presentó la versión británica de London Editions Magazines, dibujada por los autores españoles antes

mencionados. En el volumen 2, la editorial española decidió publicar los comics de Marvel en 12 ejemplares.
También existió en este país una serie de comics editados por Timun Mas que contenían historias escritas por Roger McKenzie e ilustradas por artistas de la talla del filipino Fred Carillo y el yorugua Eduardo Barreto, que no eran sino reproducciones de la colección Golden Book que editó en EE.UU. Western Publishing en 1983. Los títulos publicados en esta colección fueron: Las cuevas del terror, El ladrón del castillo Grayskull, La trampa, La espada de Skeletor, La máscara del diablo y El reloj cósmico.
En Francia y Bélgica, Eurédif lanzó en 1984 un comic inspirado directamente en la serie animada bajo el título de Maitres de l´univers. Las revistas, que también salieron a la venta en Italia como Masters – I dominatori dell´ universo a través de Editrice Eigamma, eran una adaptación literal de los episodios de la TV, es decir que las viñetas era una mera captura de los fotogramas de la serie, aunque sin tanto detalle en los fondos, más el agregado de los globos de diálogo y los recuadros explicativos.
Esa misma publicación fue la única en llegar a Argentina gracias a la gestión de la editora de videos Ledafilms, que tenía los derechos de los personajes, y que ya había incursionado con éxito en el mercado local con productos de similar manufactura como los comics de Robotech de Comico o los de Mazinger Z.
Pablo Dittborn, responsable de la sección editorial de Ledafilms, contrató al dibujante local Ricardo Violini para que redibuje las tapas, que a criterio suyo no respondían a los gustos locales. La edición argentina cambió su nombre a "He-Man" y se editó de manera semanal entre Octubre de 1985 y Junio de 1986, cuando dejó de salir a la venta por una cuestión de costos. Buena muestra de esto es que la revista comenzó a salir a la venta en plena primavera del austral con regalos como un set del Castillo Grayskull para armar o banderines, pero a los pocos números esas ventajas desaparecieron. De acuerdo al libro Los amos de los ´80 (Universo Retro) de Sebastián Rizzo, He-Man llegó a vender unos 50 mil ejemplares por cada número.
En esta edición se puede ver que las historias de los nºs 1 al 24 son adaptaciones literales de los episodios de la serie, que a veces se extienden por más de un ejemplar. Pero del 25 al 32 los dibujantes realizan material original sobre los guiones del dibujo animado. Esta historieta, junto con los mini comics, fueron los únicos materiales gráficos que se distribuyeron en Ar-

gentina sobre estos personajes, por lo que su importancia para los fans locales es muy grande, al punto de que los ejemplares cotizan muy alto en los sitios de venta online, pese a su bajísima calidad.

Masters del siglo XXI

En el año 2002, Mattel y Cartoon Network estrenaron un reboot de la serie animada, realizada por Mike Young Productions y desarrollada por Michael Halperin. Esta nueva producción reunía lo mejor de las historias de la serie anterior y le sumaba una animación al mejor estilo animé, que llevaba la épica de los Masters a niveles nunca antes vistos.

Además, a diferencia de la serie de Filmation, esta versión hacía foco en los orígenes de los diversos personajes, incluido Skeletor, de quien finalmente se revela que no es otro que Keldor, el medio hermano perdido del rey Randor. También es la primera en presentar a los temibles Snake Men, liderados por King Hiss que hacen explotar la segunda temporada. La serie culminó tras dos temporadas (de 26 y 13 episodios, respectivamente), que dejaron un cliffhanger no resuelto, ya que Cartoon Network no llegó a un arreglo con Mattel para seguir produciendo la serie debido a la escasa repercusión de los muñecos.

Semejante evento no podía pasar desapercibido a las editoriales, por lo que MV Creations comenzó a producir sus propios comics de esta versión de los personajes, cuyo primer ejemplar fue un mini comic que se entregaba con los muñecos. Tras este primer número y un número de preview, salió a la venta una miniserie de cuatro episodios, escrita por Val Staples y dibujada por Emiliano Santalucía y Enza Fontana, en la que Orko descubre un cristal mágico que incrementa sus poderes, lo que lleva a He-Man, el pequeño hechicero y Man-at-arms a consultarle a Sorceress por su existencia.

Sorceress le pide a He-Man que lleve ese cristal, conocido como "la esquirla de la oscuridad", para fusionarlo con el resto de la roca mágica a la que pertenece, sin saber que son observados por Evil-Lyn. La hechicera intercepta a He-Man y lo convence de ayudarla a deshacerse del cristal, que tiene un efecto en el héroe similar al del anillo único de Frodo Baggins, pero con motivos oscuros detrás, como era de esperarse.

La segunda miniserie, de cinco números y realizada por el mismo equipo creativo, encuentra a Man-at-Arms, Mekanek y Ram Man en combate con un grupo de villanos liderados por Trap Jaw que solo buscan hacer tiempo para que Skeletor pueda robar una reliquia de un templo. La oportuna llegada de Teela y He-Man pone a los villanos en fuga, aunque Skeletor logra cumplir su cometido y se dirige a Grayskull, donde monta un dispositivo con el que pretende abrir un portal a otro mundo. Tras una monumental batalla con los Masters, He-Man acorrala a Skeletor, quien logra activar el portal justo cuando Duncan estaba a punto de desarmarlo, ocasionando que éste se desintegre ante los ojos de todos. Sin embargo, a los pocos minutos, el general regresa y queda inconsciente mientras a lo largo y ancho

ancho de Eternia se suceden extraños hechos que afectan principalmente a Avion, la ciudad de Stratos, que sufre destrucciones súbitas y la invasión de unos hombres murciélago. Sorceress advierte a He-Man que el portal que abrió Skeletor podría no ser hacia otro planeta sino a una dimensión paralela que es todo lo contrario a la que ellos viven, por lo que el Man-at-arms que regresó no sería el original sino un duplicado espejo.

Otra mini colección es la de Icons of Evil, en la que Robert Kirkman, Ian Richter y Val Staples relatan, con dibujos de Ej Su, los orígenes secretos de Beast Man, Mer-Man, Trap Jaw y Tri-Klops. Una característica de esta colección es que, por desavenencias con Jim Valentino, MV Creations se llevó su trabajo a la desaparecida Crossgen a partir del nº2.

En ese interín, también publicaron el especial de Halloween titulado Power of Fear (guion de Staples y dibujos de Santalucía), y la Season One Encyclopedia de los Masters of the Universe, justo antes del cierre de la editorial de Mark Alessi, que (pese a sus buenos productos) terminó vendida a Disney por chaucha y palitos.

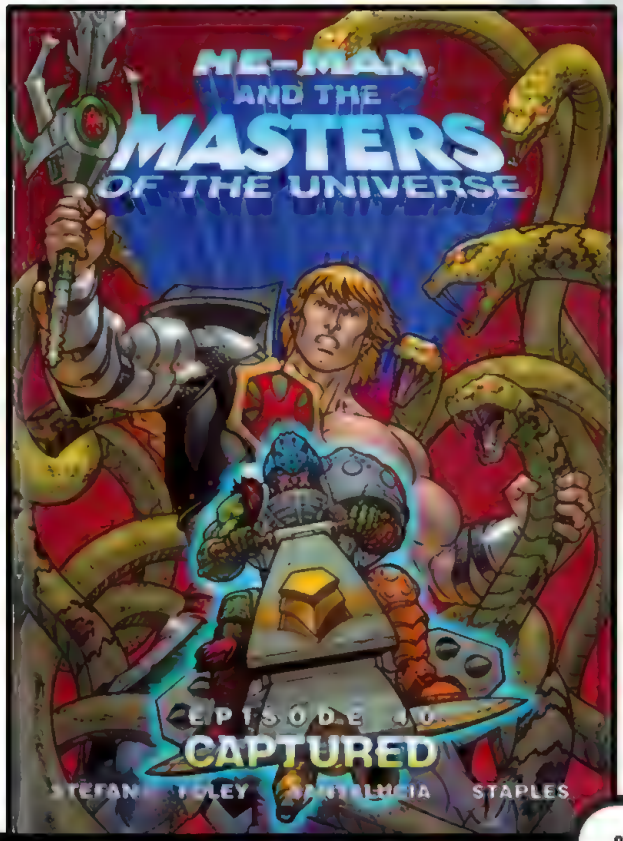
La tercera entrega de He-Man and the Masters of the Universe de MV Creations (también publicada a través de Crossgen) es la miniserie Rise of the Snake Men, que narra cómo Evil-Lyn junto a Kobra Khan y Rattlor logran liberar a King Hiss y sus hombres serpiente con ayuda

del báculo de Zodak. Hiss toma prisionero a Skeletor mientras He-Man trata de impedir que Zodak precipite los acontecimientos por vengarse de Hiss, quien mató a su hermano en el pasado, donde ambos era parte de los Masters de He-Ro y King Grayskull. Los héroes detienen su batalla cuando advierten que el villano lanzó sus tropas contra Eternia, donde se librará una épica batalla con todos los guerreros que Randor ha podido reunir. Detalle aparte, cada número contaba con una página humorística al final escrita y dibujada por Tony Grate llamada Eternian Daze.

Tras el cierre de Crossgen, MV Creations produce una serie regular que, por cuestiones de licencia, no llegó a superar los seis números. Allí, Lori Ann Scott escribe el guion basado en un plot de Staples y Santalucía, y cuenta con dibujos de este último y Enza Fontana. El argumento narra cómo Evil-Lyn intenta abrir un portal a la dimensión de Despondos con ayuda del Count Marzo, para traer desde allí al inefable Hordak. Advertido por Sorceress, He-Man atraviesa muchas dificultades (un escuadrón de King Hiss, entre otras) y logra detener los planes de la hechicera. He-Man descubre que Evil-Lyn ha quedado malherida y cree que es por su culpa, aunque en realidad fue golpeada por Marzo, y por eso la lleva al

palacio de Eternos para que sea atendida. Mientras tanto, King Hiss busca manipular a un poderoso hechicero denominado The Faceless One, a quien cree padre de la hechicera, para que lo ayude a obtener el poder para conquistar Eternia desbloqueando el amuleto de Serpos, pero el mago hace oídos sordos. Sin embargo, The Faceless One visita a Skeletor y le pide que salve a Evil-Lyn, con lo que deja en claro que sí es su padre y que sabe que el villano no podrá resistirse a rescatarla. Lamentablemente esta serie se queda en una miniserie por la decisión de Mattel de no renovar licencias sobre su relanzamiento de la línea Masters of the Universe 200x tras su estrepitoso fracaso comercial.

El episodio 40, el primero de la tercera temporada, fue escrito por Dean Stefan pero nunca se llegó a producir aunque sí se realizó una adaptación al comic a manos de Ryan Foley en el guion y Emiliano Santalucía en la faz gráfica. Allí se narra cómo Skeletor intenta liberar a King Hiss y a varios de sus hombres serpiente de las mazmorras del palacio de Eternos solo para poder eliminarlos él mismo. No sabe que es una trampa del general Rattlor para que les hagan el trabajo sucio y permitir que Hiss se regenere en la oscuridad de la Montaña Serpiente. Cuando Man-at-arms y Stratos llegan a la guarida de Skeletor, lo encuentran en plena batalla con los hombres serpiente y con



todas las de perder. King Hiss derriba a los héroes y captura a Duncan, a quien transforma en un hombre serpiente. Este comic fue publicado por BCI y se conseguía solamente al adquirir el DVD del volumen 3 de la serie animada del 2002-2004.

El regreso a DC

Como se explicó en el apartado de los mini comics, en 2012 DC Comics consiguió la licencia para publicar más comics de los Masters of the Universe y comenzó de la manera más segura a tantear cómo venía el terreno: a través de Internet.

De esta manera, en Junio de ese año, comenzó a comercializarse en formato digital el primer número de esta serie, The Lost Knight, escrito por Geoff Johns y dibujado por Howard Porter, con entintado de John Livesay. En esta primera entrega se narra una aventura de Sir Laser Lot, uno de los Masters que acompañaban a King Grayskull al momento

de su muerte y que, por obra y arte de Skeletor, es trasladado al presente junto a un cráneo sagrado. La segunda aventura, con guion de Kyle Higgins y dibujos de Pop Mhan, tiene como protagonista a Man-at-Arms que debe recuperar una joya conocida como Ojo de

Chronos, que ha sido robada del Castillo Grayskull. El tercer número, escrito por Mike Costa con dibujos de Jheremy Raapack, cuenta la historia del origen de Cringer, el tigre al que Adam transforma en BattleCat. Costa escribió también el cuarto número en el que, junto al dibujante Eric Nguyen, cuentan una historia situada 30 años en el pasado, cuando Randor luchaba lado a lado con Man-at-Arms contra una horda de criaturas similares a Leech y... ¡zombies!

Higgins regresa, junto a Mike Henderson, para una quinta historia muy al estilo de Sin City ambientada en los bajos fondos de Eternos, en la que un ex-guardia del palacio llamado Nolar Blak se ve involucrado en un romance con una mujer particularmente mágica. Orko protagoniza la sexta historia de la mano de Jeff Parker y Chris Gugliotti, que transforman a Eternia en una suerte de Funko Pop gigante luego de que el pequeño mago "contamina" un hechizo de Sorceress para defender Grayskull. Kyle Higgins y Mike Miller recuentan el origen de Trap Jaw en el séptimo ejemplar, donde Kronis no es un mero lacayo de Skeletor que se rebela sino un criminal que jura vengarse de He-Man porque lo dejó desfigurado. Lo interesante de esta historia es la forma en la que conecta con el segundo y el quinto número. El último número, de Mike Costa y Drew Johnson, lleva la acción al planeta Etheria, de la dimensión de Despondos, donde una capitana de la Horda llamada Despara comienza a tener sueños sobre un pasado que Shadow Weaver ha borrados varias veces de su mente a lo largo de los años.

Algo que hay que tener en cuenta es que estas ocho historietas actúan como una suerte de biblia de lo que viene a continuación, por lo cual hay que tener todos los detalles presentes al momento de leer cada miniserie. Esto es, básicamente, porque los autores decidieron dejar de lado décadas de una cierta continuidad y avanzar con una historia totalmente original que alcanza nuevos límites en la mitología de los Masters.

He-Man and the Masters of the Universe (volumen 1)

La segunda serie, que consta de seis números, fue escrita por Keith Giffen y James Robinson con arte de varios dibujantes como Philip Tan, Howard Porter, Pop Mhan y relata una suerte de distopía en Eternia ocasionada por Skeletor.

La historia se inicia cuando Adam, ahora un simple leñador, es atacado por Beast Man en un bosque. El joven logra escapar y comienza un largo periplo a lo largo de todos los feudos en los que se ha dividido Eternia. Junto a Teela, Adam enfrentará uno a uno a los esbirros de Skeletor en sus propios reinos, hasta descubrir qué es lo que está ocurriendo con su mundo. La clave de todo se encuentra en el cráneo que Skeletor le robó a Sir Laser Lot, y que le ha permitido entrar en Grayskull para descubrir sus secretos.

En He-Man and the Masters of the Universe (volumen 2), Keith Giffen, Pop Mahn y Axel Giménez lidian con las consecuencias de la historia anterior por lo que comienza con un funeral multitudinario que no es sino el preludio de una invasión proveniente de Etheria y liderada por Adora. La princesa que fue robada por Skeletor como ofrenda a Hordak en el pasado regresa a Eternia, lavado cerebral mediante, como generala de los troopers del villano, que superan rápidamente a los guardias de Man-at-Arms. Ante la matanza de civiles que propician los hordianos, Randor ordena retroceder hasta Grayskull, donde los Masters sufren un sitio por parte de sus enemigos y de Adora, que les da un ultimátum: o He-Man pelea con ella o todos morirán. Como prueba de que habla con la verdad, Adora (que se hace llamar Despara, como se vio anteriormente) se lleva prisionera a Teela, a la que tortura física y psicológicamente.

Finalmente, la intervención de Zoar siembra la duda en Adora, que busca la verdad sobre su identidad y la obtiene de la persona menos esperada: Shadow Weaver, que le cuenta que Sorceress hizo que todos la olviden para lidiar mejor con su pérdida. Mientras tanto, He-Man rediseña su espada en la forja de Grayskull y la deja muy parecida a la de la serie de 2002, al tiempo que modifica su armadura clásica. Hordak llega a Eternia y destruye el Castillo Grayskull, por lo que los Masters deben huir al Dread Point (la torre de vigilancia), donde Randor reorganiza sus tropas para la reconquista de Eternia.

En el nº 7 Dan Abnett se hace cargo de los guiones, con Rafael Kayanan y Michael S. O´Hare en los dibujos y empieza un nuevo arco de seis números centrado en el deseo del rey Randor de encontrar a una nueva Sorceress, convencido de que es la única posibilidad que tiene de vencer a los hordianos. De esta manera comienza una suerte de road trip con He-Man, Battle Cat, Randor, Teela, Moss Man y Stratos en busca del paradero de la

Diosa, que creará a una nueva Sorceress. La comunidad del anil... eh... He-Man y los suyos se dirigen al Monte Zoar, el lugar donde limitan los hemisferios oscuros y claros de Eternia, donde deducen que la solución está en el reino de Subternia, al que se accede a través de las puertas del inframundo. De ahí en más, el equipo se divide en dos, para cubrir más territorio y así descubrir más rápidamente dónde se encuentra la Diosa. Sin embargo, un cambio inesperado en uno de los miembros del equipo los lleva a encontrarse con un ejército de hombres serpientes que buscan cruzar la puerta en sentido inverso y volver a la vida para reconquistar Eternia millones de años después de extintos.

En el nº 13 Dan Abnett hace equipo con Pop Mhan (¿es que no hay otros dibujantes que se le animen a los Masters?) para el tramo final de esta serie, centrada en la cruzada personal de Adora contra Hordak. La princesa avanza en su deseo de hacer justicia por mano propia, mientras Adam, jura que solo se convertirá en rey de Eternia cuando logre liberar a su planeta. Pero solo puede hacerlo con ayuda de su hermana, por lo que junto a Battle Cat la escoltan a Anwat Gar, la isla de la gente conocida como los gar, los mismos de la raza de Trap Jaw y de Keldor. Mil años antes, los gar se convirtieron en los parias de Eternia cuando traicionaron y asesinaron al Rey Grayskull, guiados por uno de sus líderes, Adi, quien resultó ser King Hiss camuflado.

En la actualidad, He-Man y Adora llegan a Anwat Gar donde los espera no solo un comité de bienvenida liderado por TriKlops sino también una impactante revelación sobre el linaje de ambos. Durante la invasión a Eternia, mil años atrás, King Grayskull logró echar a Hordak y los suyos a la dimensión de Despondos, donde conquistó el planeta Etheria alimentándose del miedo de sus habitantes (sí, como los de Monsters Inc.). Como el villano no puede entrar a Eternia sin la sangre del héroe, en su momento le salvó la vida a Keldor y lo transformó en Skeletor a cambio de que secuestrara a Adora. Pero como la joven se salió de su control, le ordenó a TriKlops que le lleve una muestra de la sangre de He-Man, objetivo que el mercenario cumplió sin excusas; y de esta manera el maligno está habilitado nuevamente a regresar a ese planeta.

El último número de esta serie, el 19 (guion de Rob David y dibujos de Tom Derenick) actúa a modo de prólogo de Eternity War y vuelve una vez más sobre las bases de la enemistad entre Randor y Keldor, con el foco en la condición de este último de ser un gar, un paria manchado por la sangre de Grayskull, tal como se mostró en el

arco anterior. Situado 12 años en el pasado, el final del episodio muestra una charla entre Zodac y Sorceress acerca del poder que tiene Adam para entrar en contacto con la eternidad, y sobre todo lo mucho que vale su humanidad, algo que en un futuro lo hará merecedor del título de He-Man.

Tras este número, DC publicó tres especiales que recuentan, una vez más, los orígenes de He-Man, Skeletor y Hordak. El primero de ellos está escrito por Joshua Hale Fialkov y cuenta con dibujos de Ben Oliver, en tanto que el segundo comparte guionista y está dibujado por Frazer Irving. El número de Hordak tiene guion de Keith Giffen y Brian Keene y dibujos del propio Giffen, muy en el estilo del Fourth World de Jack Kirby. Los dos primeros títulos aportan poca o nula información a esos personajes, pero en el tercero, Giffen va más allá y deja entrever que Hordak y Zodac, que se dan machaca cósmica a los largo de 18 de las 22 páginas, son hermanos. Sí, lo que acabas de leer. Después de 40 años nos enteramos de que estos dos personajes son hijos de Hordak Prime, cuyo cráneo rojo es el que Skeletor toma de manos de Sir Laser Lot.

DC Universe vs Masters of the Universe: regreso a la Tierra (pero sin Dolph Lundgren)

Hasta el momento, los Masters no habían llegado a la Tierra en las historias que DC Comics había publicado hasta el momento pero... ¿y si retomamos la vieja trama de la película de 1987? ¡Y daaaaale!

La historia de esta miniserie, que cuenta con guion de Tony Bedard sobre un plot de Keith Giffen con dibujos de Dexter Soy, se ubica entre los números seis y siete de la segunda serie y cuenta qué pasó con Skeletor al finalizar la primera serie. Asimismo, la versión del DC Universe que aparece en esta historia es la del inicio de The New 52, en la época en la que Superman y Wonder Woman eran pareja.

En aquella oportunidad, el cabeza de calaca se salvó de una muerte segura a manos de un

He-Man desatado cuando un aliado desconocido (el que verdaderamente controla el poder del cráneo de Hordak Prime) que en esta ocasión lo envía al planeta Tierra. En el comienzo de esta historia, la reina Marlena (expulsada de Eternia por Skeletor cuando implantó su propia distopía) llega a la House of Mystery en busca de John Constantine en New York para advertirle que Skeletor está en el planeta Tierra y planea robar toda la magia de este mundo. Para su sorpresa, Constantine le señala que la conoce a ella y a Eternia, aunque creía que era un mito. En paralelo, Skeletor captura a Black Alice, que le revela la existencia de Constantine y su Justice League Dark, a quien el villano creía... un mito.

En Eternia, He-Man, Teela y Man-at-arms rescatan a Evil-Lyn, que se ofrece a llevarlos con Skeletor a la Tierra gracias al vínculo de sangre del héroe con Marlena. Dicho esto, se lleva a los héroes junto a Constantine y los suyos. Mientras tanto, Skeletor ataca el atalaya de la Justice League y con su magia controla fácilmente al grupo y lo envía contra los Masters que están en la Batcave. Se produce un combate en el que los dos hombres más poderosos del universo se enfrentan y eso acaba con la muerte del kryptoniano a manos del campeón de Eternia en los jardines de la mansión Wayne. Los miembros de la Liga recobran control de sí mismos ante esta tragedia y He-Man se transforma en Adam para ofrecer una tregua. Pero Evil Lyn se los lleva a Metropolis mientras Skeletor se jacta ante Black Alice de que su plan para convertir a He-Man en el criminal más buscado de la Tierra ha funcionado.

Man-at-Arms logra reactivar un generador de portales hordiano y se transporta junto Battle Cat, Stratos y Moss Man a la Tierra, donde deciden visitar los cuarteles de la Justice League of America (la versión de The New 52, con Steve Trevor a la cabeza) donde son atacados sin saber las causas. Skeletor se comunica con su nuevo amo para decirle que su plan da resultados y ahí se descubre, después de meses y meses de espera, que este "nuevo" villano es... ¡Orko! Tras este spoiler (que se roba miserablemente la idea de la película con actores de Scooby-Doo de 2002 en la que Scrappy es el villano ¿se acuerdan?), el pequeño mago, convertido en una fuerza del mal interdimensional, lanza una invasión de trollanos contra la Tierra para drenarle todo el poder.

La batalla final se produce en la House of Secrets, donde se refugian Skeletor y Black Alice. Orko advierte al villano que Adam y su grupo rodean la casa y decide lanzar un ataque preventivo para tratar de controlar a todos los héroes y villanos del mundo para enviarlos contra ellos. Constantine evita que el hechizo caiga sobre él y la JLA, Batman y los Masters de Man-at-Arms y se dirigen al lugar de la batalla donde Skeletor ha llegado a un acuerdo con Adam y le explica cómo es que Orko se ha transformado en un villano de poder inima-

ginable a través del cráneo de Hordak Prime. Asimismo, Skeletor envía a Adam a Trolla para liberar a Superman, que fue hecho prisionero por Orko, mientras se desata la batalla entre Skeletor y los héroes contra todos los metahumanos controlados por el ex simpático mago. Finalmente, todo vuelve a foja cero y de esta manera el héroe y sus amigos regresan justo a tiempo a Eternia para ponerse a las órdenes de Dan Abnett.

He-Man: The Eternity War

Dan Abnett y Rob David culminan la trilogía de He-Man con Eternity War, una maxiserie de 15 números que se puiblicaron entre Diciembre de 2014 y Febrero de 2016, que cuenta dibujos de Pop Mhan y Tom Derenick.

En esta historia, Hordak deja de ser un cuadro de H.R. Giger y vuelve a recuperar su forma humanoide para la batalla final con He-Man y SheRa por la libertad de Eternia. Claro que para revivir en carne, Hordak utilizó la sangre de Grayskull que le robó a He-Man y por eso logra entrar a la forja de Grayskull donde, en un momento de originalidad, decide hacer su propia espada e ir en busca de los ojos de Grayskull,

esas dos gemas rojas que andaban dando vueltas y pasaban de mano en mano en la primera serie que publicó DC de manera virtual (¿se acuerdan que les dije que la lean cuidadosamente?). En los diversos números de esta serie, He-Man y She-Ra emprenden sus cruzadas por separado con sus propios aliados para encontrar las gemas (sin saber que una de ellas está en manos de Skeletor) y se enfrentan a las fuerzas de Hordak, que con su nueva espada es una versión más poderosa de lo habitual de sí mismo.

She-Ra logra encontrar un templo en el que ocultaron una de las gemas, pero Hordak la enfrenta y la vence. Por obra del guionista, cuando Hordak está a punto de eliminarla, la llegada de Skeletor evita la estocada final al producirse el enfrentamiento entre ambos villanos. Skeletor invoca su linaje en común para hacer una tregua con Adora, y evitar que ella lo asesine por haberla secuestrado y dejado en manos de Hordak todos estos años. El villano le cuenta cómo fue su viaje de regreso luego de que fue exiliado con Orko al inframundo, y le revela que viajó por el vasto multiverso, donde vio cómo sus diferentes versiones siempre caen ante He-Man. Skeletor le pide a She-Ra que lo cure con su espada y lo vuelva a convertir en el príncipe Keldor para tener una segunda oportunidad pero Evil-Lyn lo escucha y decide robarse los ojos de Grayskull.

Mientras tanto, He-Man y la Godess (que ahora es Teela, vale recordar) visitan la Montaña de Zoar, donde el héroe tiene una epifanía de 30 años en el futuro en la que se ve que ha logrado derrotar finalmente a Hordak y se ha convertido en rey de Eternia. Sin embargo, He-Man pronto descubre que todo es una visión distópica de su realidad en caso de que decida dejar de ser héroe de forma permanente como hasta ahora. Esto lleva a que Adam decida romper la espada para evitar que el poder lo corrompa y vuelve así a su forma habitual.

Evil-Lyn le entrega los ojos de Grayskull, el ojo del caos y el ojo de Chronos a Hordak y este logra convertirse en el verdadero amo del

universo, al punto de que destruye el vecino planeta Primus, donde los refugiados planeaban escapar. Hay que recordar que, con esto, desruye también la continuidad del He-Man espacial, al que los habitantes de ese mundo le piden ayuda en el futuro. Como si todo esto no fuera demasiado para los eternianos, Skeletor hace una jugada maestra al mejor estilo de Los Simuladores y termina al mando de la Horda, tras un complot maestro en el que no solo se deshace de She-Ra por segunda vez en su vida, sino que asesina a Hordak con ayuda de Evil-Lyn.

En este punto se revela que King Hiss, que ya va por ahí poseyendo las pieles de los diversos personajes de Eternia, ahora ha tomado control de Adam, aunque desde su interior el príncipe se resiste. De esta manera, el Adam que todos ven se coloca una armadura de hombres serpiente y encabeza un ataque contra la Fright Zone y luego contra Grayskull. Skeletor envía a un nuevo esbirro a asesinar a Adam, que finalmente se revela como Duncan, dominado por la magia del infame Slave Pit (la masa siniestra, siguen robando con esto) pero en el combate ambos quedan malheridos y Adam aprovecha para tratar de recuperar el control de su cuerpo.

La historia vuelve al punto en el que hace foco el último número de la serie anterior (el 19, que actuaba como prólogo a esta etapa), donde Adam tiene una última charla con su padre en una suerte de punto fijo en el tiempo en donde descubre cómo librarse del control de Hiss. Skeletor, por su parte, logra encontrar la Starseed, un antiguo talismán que apareció en la serie animada de Filmation, con el que se puede modificar la realidad a voluntad y ahí adquiere un look parecido al del Skele-god de la película de los Masters de 1987. Así se autoproclama "la muerte encarnada".

Guiado por Randor, Adam utiliza su última voluntad (y lo que le queda de su cuerpo) para dispar las llamas de Horokoth con las que Skeletor mantiene encendida la forja de Grayskull, y descubre que es el Amo de la Eternidad debido a que puede congelar el tiempo en un punto fijo, como hizo con su padre cuando fue contactado por Sorceress y Zodac. Adam recupera el poder de He-Man y entonces Skeletor invoca a las almas de todos los muertos de Eternia, héroes y villanos por igual, para que combatan de su lado contra los Masters que han sobrevivido. "Nosotros tenemos el poder", dicen a coro He-Man y She-Ra en el climax de una batalla en la que renace el castillo Grayskull y se termina el reinado de terror de Skeletor ¿de una vez por todas?

¡Por el poder de ThunderCats!

En 2016, tras el final de Eternity War, los Masters regresaron en He-Man/ ThunderCats, un crossover de seis entregas que se publicó entre Octubre de ese año y Marzo de 2017. La historia cuenta con guion de Rob David y Lloyd Goldfine, y dibujos de Freddie E. Williams II, quien le imprime a este trabajo su gran talento a la hora de sintetizar los estilos de las dos series.

La trama, que no guarda continuidad con

los comics vistos hasta ahora, comienza con una nueva derrota de Mumm-Ra a manos de Lion-O, tras lo cual el villano decide iniciar un nuevo plan. Los antiguos espíritus del mal de su pirámide lo convencen de ir por un arma mucho más poderosa que la espada del augurio del felino cósmico: la espada de Grayskull. Claro que dicha arma está en una galaxia muy distante del Tercer Planeta por lo que Mumm-Ra logra teletransportarlo hasta la órbita de Eternia, lo cual hace que ambos planetas sufran temblores muy fuertes sin saber cómo es que todo esto se ha originado. Una ola gigante arrasa el palacio de Eternos y Adam logra rescatar a su padre de una muerte segura, pero cuando alza en alto su espada mágica para transformarse en He-Man, Sorceress lo detiene para advertirle que alguien quiere robarle su espada y por eso es mejor que se la entregue para guardarla en la bóveda de Grayskull. Pero Sorceress es en realidad Mumm-Ra, que sin mediar palabra atraviesa a Adam y le dice que diga sus palabras finales antes de ultimarlo. El príncipe se aferra a la espada y grita "por el poder de Grayskull", con lo cual se transforma en He-Man y salva su vida. Se produce una batalla entre ambos hasta los antiguos espíritus del mal envían a Mumm-Ra a la Montaña Serpiente ya que han hecho un trato con Skeletor para entregarle la espada de He-Man a cambio de que él elimine de una vez por todas a los Thundercats y al villano momificado, al que desintegra de inmediato.

Skeletor envía a sus esbirros y a los mutantes a acabar con He-Man pero el hombre más poderoso del universo les complica las cosas. El villano prepara un brebaje mágico con las cenizas de Mumm-Ra y se lo toma antes de alzar la espada e invocar el poder de Grayskull que pasa a él. Esto deja a Adam nuevamente en su forma real, por lo que muere a causa de la herida que recibió en el pecho por parte de Mumm-Ra.

Los Thundercats llegan a Eternia y protagonizan un tremendo combate con Skeletor, que no se anda con vueltas y le deja una cicatriz tamaño Al Capone en la cara a Lion-O. Pero el equipo de felinos (el original, por lo que se supone que esta historia pertenece a la primera tempo-

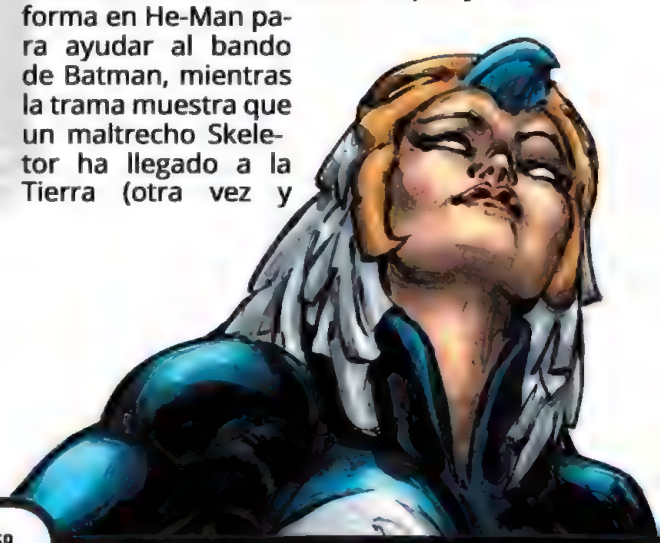
rada de la serie animada) se reorganiza y le da una paliza a Skeletor, que cae por la fuerza de sus adversarios y de Mumm-Ra, que pelea desde adentro para tomar el control. Finalmente, el calaverudo escapa y pierde la espada de Grayskull, aunque llega a un acuerdo con la momia para trabajar juntos. De esta manera invocan y esclavizan a los antiguos espíritus del mal, que se corporizan como gigantes y comienzan a destruir Eternia, comenzando por el palacio. Lion-O se lleva el cuerpo de He-Man al Tercer Planeta y utiliza el sarcófago de Mumm-Ra para revivirlo, aunque cuando esto ocurre, el que sale es un He-Man salvaje, obnubilado por el poder del mal. Tras un breve combate, el fortachón recupera la cordura y ambos héroes (y Cringer) deciden regresar a Eternia para vencer a Skeletor y Mumm-Ra que se unificaron en un gigante llamado Mumm-ator..

En Eternia, los Thundercats y los Masters hacen lo imposible para detener a los antiguos espíritus del mal hasta que Sorceress y Jaga buscan los antiguos discos dorados del conocimiento que pertenecían a Skeletor y los utilizan para destruir a los gigantes. De esta manera, Lion-O y He-Man recorren el multiverso desatado por Mumm-ator con el orbe de poder, y ahí vemos varios homenajes a ambas series animadas, y también al Universo DC. La serie concluye con el regreso del Tercer Planeta a su órbita original y un pacto de amistad entre los dos grupos para enfrentar a cualquier amenaza que ponga en peligro sus mundos.

Injustice vs. Masters of the Universe

El videogame Injustice: Gods Among Us se convirtió en un verdadero éxito por lo que este fue el siguiente universo en la lista de DC Comics para que se cruce con He-Man and he Masters of the Universe, gracias al guionista Tim Seeley y al dibujante Freddie E. Williams II. En este punto, hay que destacar la gran labor de este artista que, de nuevo, cumple con su objetivo de representar no solo dos universos sino tres, ya que a los Masters e Injustice, también le suma con gran acierto la mitología del Fourth World de Jack Kirby.

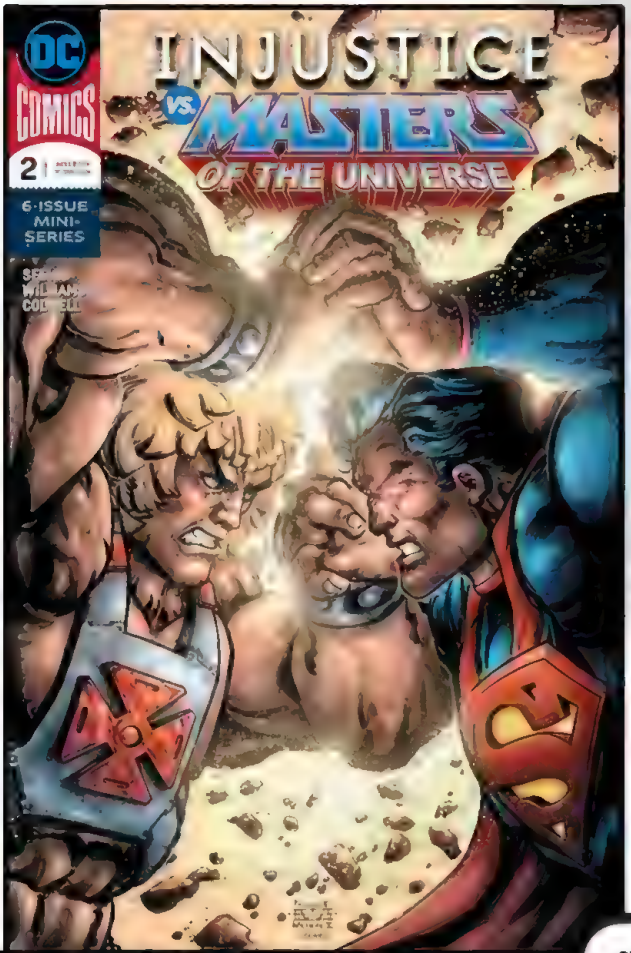
La historia, situada en el mismo universo que He-Man/ Thundercats, comienza con el regreso del héroe a Eternia después de estar tres meses atrapado en una trampa que le tendió Faker, que se hizo pasar por él. Adam descubre con horror que el androide encarceló a los reyes Randor y Marlena y que tiene un gran cantidad de partidarios que aman su estilo de mano dura y nada de identidades secretas, algo que hizo el villano por su propia iniciativa. En los alrededores de palacio, Zatanna y Swamp Thing observan a Adam y más tarde lo reclutan (un poco a la fuerza) para el bando de Batman, que necesita seres mágicos para vencer al Superman fascista que domina ese universo. Adam acepta y se transforma en He-Man para ayudar al bando de Batman, mientras la trama muestra que un maltrecho Skeletor ha llegado a la Tierra (otra vez y



van... aunque en esta ocasión en otro universo) y es reclutado como buscador de objetos mágicos.

Al mismo tiempo, Zodac viaja a gran velocidad a Eternia a advertirle a Sorceress que algo grande está por llegar pero "eso" ya está ahí y lo detiene con rayos omega. Darkseid ha llegado a Eternia, y sus esbirros liberan a los secuaces de Skeletor para añadirlos a su ejército invasor. Duncan advierte el peligro y recurre al castillo Greyskull para organizar una defensa junto a Sorceress, algunos Masters y héroes del DCU, pero los villanos no tardan en llegar. En paralelo, Batman (que en realidad no es Bruce sino Damian Wayne) organiza el rescate de su padre, pero la aparición de Wonder Woman, leal a Superman, da inicio a una nueva batalla en la que Superman y He-Man chocan por primera vez.

Las batallas en simultáneo tiene sus consecuencias en ambos planetas, por eso cuando Darkseid logra entrar a Grayskull, He-Man se queda sin el poder del castillo justo, justo cuando estaba mancillando el honor de Superman. Skeletor se rebela como aquel que envió a Darkseid a Eternia para que haga su trabajo sucio y deja eso en evidencia cuando le muestra la espada de Grayskull imbuida con el poder de... ¡Shazam! El combate entre ambos villanos es informado por Sorceress a Adam telepáticamente y este le pide a Superman que ayude a detener al gobernante de Apokolips, que está a punto de obtener la ecuación anti-vida. El combate es largo y tortuoso pero en resumidas cuentas es favorable a He-Man y Superman, que logran recuperar el orbe de poder. El kryptoniano le pide a su nuevo aliado que lo ayude a evitar toda la distopía que creó el día en que asesinaron a Lois. Pero una vez en Metropolis, Superman revela que en realidad quiere usar la ecuación anti-vida para controlar absolutamente todo y entonces trata de asesinar a Adam, que convoca el poder de Shazam y logra vencerlo con poco esfuerzo. Finalmente, la situación de Eternia se controla, y el mundo de Injustice se libra del Superman fascista por siempre.



He-Man and the Masters of the Multiverse

En esta miniserie publicada entre 2019 y 2020, el guionista Tim Seeley y el dibujante Dan Fraga exploran los famosos multiversos de los Masters of the Universe cuando el anti He-Man llega a Eternia y comienza a absorber los poderes de héroes y villanos por igual al invocar al "poder de Hellskull". La acción se

traslada a otro universo, la Anti Eternia, donde Keldor es un joven travieso que hace grafittis contra Randor con Beast Man y Evil-Lyn a escondidas de los guardias de palacio, Tri-Klops y Trap Jaw. Pero estos tienen algo más importante entre manos. Cuando Randor ordena que la alejen de sus dominios hacia Hellskull, ella le asegura a Keldor que en todos los universos que conoce, él es el rostro de la maldad. Keldor queda horrorizado con esta revelación y, tras fallarle a Evil-Lyn en la cama, es atacado por el He-Man del videojuego Tappers of Grayskull, justo antes de que haga su aparición... ¡el He-Man de Dolph Lundgren! Fiel

a esa versión del personaje, este He-Man casi no habla pero le muestra a Keldor con su llave cósmica que el anti He-Man ha estado viajando a través de todos los universos conocidos para drenar su poder y volverse así invencible, como una mezcla ideal de Jet Li en The One (El único, 2001) y el Anti-Monitor de la Crisis on Infinite Rarths de Marv Wolfman y George Perez.

He-Man le explica que deben evitar que el anti He-Man llegue al Power Prime, la fuente del poder de todos los castillos Grayskull del multiverso y que He-Man es en realidad un símbolo del Bien en todos los universos restantes, que tienen a Eternia como su centro. El héroe le muestra un mensaje grabado por Gwildor, el creador de la llave cósmica, en el que le explica que tiene la teoría de que, a la inversa de lo que ocurre en los universos positivos, él es el único que puede derrotar al anti He-Man. Sin embargo, Gwildor no puede completar su mensaje ya que el anti He-Man lo asesina de improviso. Keldor decide acompañar a los dos He-Man y todos terminan en el universo de The New adventures of He-Man, en la nave Eternia. Mientras el anti He-Man llega a ese universo, aparece el Skeletor cyborg y Keldor se da cuenta de que lo que le dijo la anti Teela era verdad.

La aventura continúa en el universo de la serie Master of the Universe 200X donde llega el anti He-Man y derrota con facilidad a King Hiss y Hordak, y los incorpora a su propia fuerza invasora. Keldor y sus He-Man tratan de formar una alianza con Skeletor y sus esbirros pero son capturados y encerrados en Grayskull, que cayó en las garras del malvado. He-Man llega a Grayskull junto a las fuerzas de Hiss y Hordak, y allí entabla combate con Skeletor, que libera a los Masters que tenía prisioneros y regresa a la normalidad a He-Man, al que había transformado en una suerte de fantasma para que pueda ver en qué había convertido Eternia.

El anti He-man triunfa nuevamente y viaja al universo de la serie animada de Filmation, donde es seguido de cerca por el equipo de Keldor, que no puede creer que haya un mundo donde He-Man enseñe moralidad. Sin embargo, deciden reclutarlo y viajan a la Montaña Serpiente en buscar de la starseed. El anti He-Man hace su jugada y se entabla una batalla con el He-Man de la película por la posesión de la starseed, una fuente de poder que tiene la particularidad de modificar la realidad a voluntad de su amor, pero también de corromper voluntades.

La llegada del Skeletor payasesco no mejora las cosas ya que trata de quedarse con la starseed pero, al verse dominado de alguna forma por el anti He-Man, decide dejar de pasar la oportunidad, mientras el He-Man de esa dimensión lanza su espada contra esa fuente de poder y la destruye con una tremenda explosión. El anti He-Man queda atravesado por la espada de Adam, mientras que Keldor queda muy herido por la explosión y la mitad de su cara queda como la de Skeletor, pero deciden seguir al villano al mundo en donde comenzó la leyenda: el de los mini comics de Alfredo Alcalá.

Lo mejor de este episodio es que, mientras van en busca de ayuda para contener al anti He-Man, el héroe de esta dimensión les narra la historia de las antiguas guerras que dejaron a Eternia devastada, una historia que quedó inédita en los mini comics. Al parecer,

los dioses oscuros lanzaron su furia contra los eternianos debido a que estos habían dejado de lado el misticismo en favor de la tecnología. La guerra entre hombres y dioses consumió al planeta por milenios hasta que finalmente los guerreros lograron enviar a sus enemigos a otra dimensión y Eternia se volvió el centro de todo, aunque el planeta quedó dañado. Pero mientras los héroes hablan y hablan, el anti He-Man ha logrado unir las dos mitades de la espada de esta dimensión y se enfrenta a Skeletor, Beast Man y Mer Man. Se produce una tregua entre los He-Man y Skeletor y ambos deciden detener al verdadero villano que ya logró entrar a Grayskull, donde entabla una batalla con la diosa guerrera Teela. El combate es feroz y allí Keldor logra sacar su verdadero poder interior, tal como le había enseñado el Skeletor 200X.

La batalla final se desarrolla en anti Eternia, donde el anti He-Man regresa para reinar con el poder de todos los castillos Grayskull. Keldor lo sigue pero queda prisionero de los anti Masters en el castillo de Hellskull. La llegada del rey Randor y sus tropas (versiones heroicas de los villanos clásicos) da inicio a la batalla final entre Keldor y el anti He-Man para evitar que este modifique el multiverso a su gusto. Pero esta es una revista de DC Comics, señores, y ese es un universo que el anti He-Man no visitó. De allí llega no solo el He-Man super saiyajin que va aumentado su poder a medida que hace más grande su espada, sino un ejército de ellos. Se revela que el príncipe Adam del universo Filmation no se quedó de brazos cruzados sino que con ayuda de Man-at-Arms y Orko reclutó a más y más versiones del héroe. El anti He-Man no se rinde, pero entonces Keldor juega su última carta y, tras acercarse a su sobrino, logra agarrar la espada mágica y decir "por el poder de Grayskull". El resto, es historia conocida.

Masters of fan films

En 2015, un grupo de fanáticos de los Masters cansados de esperar que los grandes estudios de Hollywood se dignen a producir una película sobre sus personajes favoritos, pusieron en marcha un fan film de 36 minutos que se puede ver en Youtube (https://youtu.be/mzPzBYwjVk8).

El film fue financiado gracias a una campaña realizada en la plataforma Kickstarter y costó solo 12 mil dólares. The Fall of Grayskull fue dirigida por Daniel Benedict y cuenta con la participación del luchador Brian Cage como He-Man, Mercedez Varble (Teela), Kevin Clark (Skeletor), Val Staples (Hordak) y Alexandria Hendrick (Evil-Lyn). En el rol de narrador está Alan Oppenheimer, el actor que prestaba su voz a Skeletor en la serie de Filmation.

Para ambientar mejor la historia, el colectivo realizó un comic que se puede descargar en la página oficial del fan film (http://www.fallofgraskull.com/), editado por Red Serial Films, y que fue escrito por Daniel Benedict e ilustrado por Samy Hadj Ammar. En la introducción, los creadores explican que todos los eventos narrados en la historieta representan el climax de esta historia.

En esencia, en las 10 páginas que dura el comic, Skeletor usa a Shadow Weaver para abrir un portal hacia Grayskull e inicia una invasión a gran escala contra la que las tropas de Man-at-Arms apenas pueden hacer algo. Skeletor captura a He-Man y lo lleva al interior de la fortaleza para drenarle su poder, mientras que Shadow Weaver despierta a Teela, que había caído herida, y le propone aliarse para vencer al villano como la última esperanza de Eternia.

Revelations, el regreso del héroe

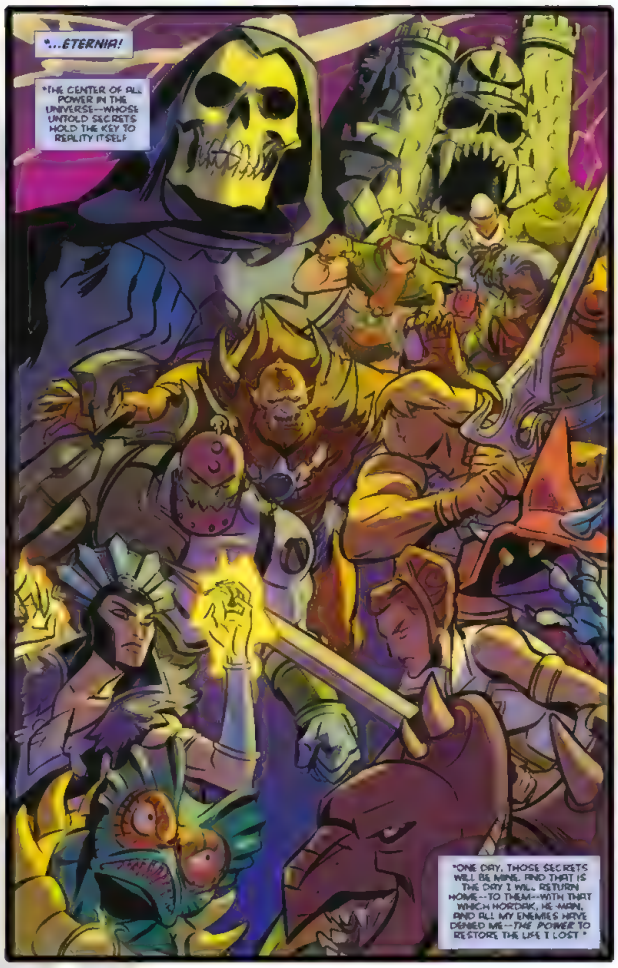
En Julio de 2021, Netflix estrenó la miniserie Masters of the Universe: Revelation, creada por Kevin Smith como una suerte de continuación de la serie clásica de Filmation. Al ser muy difícil hacer una secuela oficial, Netflix negoció con Mattel los derechos sobre los personajes por lo que la miniserie se convirtió en una fuente de venta de nuevas figuras de acción, además de una historia que provocó tanto halagos por parte de la prensa especializada como críticas de (algunos) fans.

Como en la serie se vertían conceptos que provenían directamente de los comics (como toda la mitología de The Powers of Grayskull), Smith optó por publicar una miniserie de comics de cuatro entregas que se editaron a través de Dark Horse.

Con guion de Tim Sheridan, basado en una historia de Kevin Smith y Rob David, y dibujos de Mindy Lee, el primer número relata cómo el rey Randor queda en un trance tras el ataque de una bestia mística en el palacio de Eternos. Sorceress le cuenta a He-Man que el monstruo es el Orlax de Primeria y abre un portal para que viaje en el tiempo para obtener una cura para el rey. Adam se pregunta qué pasaría si nunca llega a revelarle a su padre que en realidad es He-Man, y cuando llega a su destino se encuentra a King Grayskull (que ahora es de tez negra, a diferencia de la versión que lo muestra como un antepasado de He-Man y She-Ra, igualito a ellos) enseñándole a usar la espada a sus hijos. De pronto, una bestia igual al Orlax esclavizada por los Snake Men ataca a Grayskull y captura a los pequeños, ante la imposibilidad del héroe de dañarlo.

He-Man descubre que King Grayskull tuvo que hacer un pacto con Scare Glow para obtener una espada que actúe en dos dimensiones al mismo tiempo. Grayskull logra derrotar al monstruo con ayuda de He-Man y este regresa a Eternia con una extremidad del Orlax que se regeneró al punto de convertirse en una nueva criatura. He-Man les explica a sus amigos que el Orlax viajó en el pasado a Eternia con intenciones que no se conocen, pero fue atrapado y esclavizado por King Hiss y sus hombres serpiente para conquistar el Castillo Grayskull. Sorceress intenta comunicarse con la criatura con el fin de obtener la cura para Randor, mientras se revela que Skeletor es quien controla a la criatura.

En el segundo episodio, Skeletor está muy interesado en descubrir cómo comunicarse con



el Orlax para descubrir todo lo posible sobre el pasado de Grayskull y Eternia, y hace un largo flashback sobre su origen en el planeta Apollyos. Acá debemos hacer un apartado ya que Kevin Smith prefiere dejar de lado todo el tema de Skeletor/ Keldor y se centra exclusivamente en lo estipulado en el primer mini comic de Mattel, en el que el villano quiere abrir un portal para que lleguen a Eternia sus propios congéneres. Esta idea se refuerza con la aparición en la segunda parte de la temporada del "Savage He-Man", que también es el que inicia la historia de ese librito.

De vuelta en la historia, Skeletor le cuenta a Evil-Lyn cómo era su juventud, cuando lideró una rebelión y se transformó en un héroe para su pueblo aunque terminó perdiendo a su esposa y a su hija en el conflicto. Tiempo después Hordak llegó a Apollyos para ofrecerle un trato por medio del cual podría revivir a su familia si se ponía a su disposición para conquistar los mundos que la Horda tenía en la mira, entre ellos Eternia. Skeletor acepta, se convierte en aprendiz y elimina a los invasores, pero se da cuenta de que la Horda es un camino de ida, y que ha sido engañado por su maestro, que toma control de su planeta. A cambio, Hordak le otorga a su alumno la posibilidad de elegir si revive a su esposa o a su hija, y cuando éste elige a la pequeña, se la lleva como rehén para "educarla" en la Horda. De esta manera, Skeletor trama su plan de deshacerse de Hordak, al que encierra en la dimensión de Despontos mientras se concentra en Eternia, el único lugar en el que cree que encontrará el poder para restaurar la vida de su amada esposa. En este número también se descubre que Skeletor tiene a un Orlax en la Montaña Serpiente y que Evil-Lyn es la única que puede comunicarse con él, aunque lo mantiene en secreto.

En la tercera entrega, Evil-Lyn recuerda su terrible infancia, donde sus padres (que en realidad son sus apropiadores porque se la compraron a sus progenitores por monedas), evaluaban comérsela para sobrevivir. La niña escapa a través de las alcantarillas y conoce allí a una bruja, que le revela que vive allí desde hace décadas. La niña se convierte en aprendiz de la bruja bajo la promesa de no utilizar sus dones para el mal. Sin embargo, cuando ya tiene dominio de las artes mágicas, Evelyn regresa a la superficie en busca de sus padres, con el fin de torturarlos hasta que confiesen a quién se la compraron. La llegada de la bruja pone en fuga a la joven, que huye y es rescatada por Skeletor que la obliga a matar a su maestra y la lleva consigo como su nueva aprendiz. La historia termina cuando He-Man y Teela irrumpen en la Montaña Serpiente tras descubrir la conexión de Skeletor con el Orlax.

Si hay algo que demuestra la cuarta entrega es que el derecho a la privacidad en Eternia es un mito, ya que mientras He-Man y Teela machacan a los esbirros de Skeletor, Sorceress y Man-at-Arms ven toda la batalla desde la comodidad de las frías paredes de Grayskull. Antes de escapar de He-Man, Skeletor le revela dónde halló al Orlax mientras que Evil-Lyn sorprende al héroe al desearle buena suerte en la cura de "su papá", lo que nos da a entender que sabe el secreto de su doble personalidad... ¿y se lo dijo al cabeza de calaca?

De vuelta en Grayskull, Teela y He-Man descubren que nada ha cambiado en el estado de salud de Randor, que ahora permanece al cuidado de la reina Marlena. Eso enfurece a Tee-

la, que comienza a preocuparse por la ausencia de Adam, y realiza una serie de planteos sobre el comportamiento de todos los presentes que concluyen cuando explota en una suerte de éxtasis místico que despierta a Randor. Si bien la reina Marlena minimiza la situación, Teela cree que hay algo familiar en la magia que canalizó, por lo que Sorceress la duerme y procede a borrarle la memoria de los últimos minutos con el fin de proteger su identidad. Este cuarto episodio salió a la venta en Octubre, justo a tiempo para el estreno de la segunda parte de la miniserie de Netflix, que en su trailer anuncia que Teela ya manifiesta los poderes que heredó de su madre.

Al infinito y más allá (del universo)

De esta manera llegamos al final de este repaso por la historia de los comics de He-Man and the Masters of the Universe, una franquicia que rescata lo mejor de los géneros de espada y brujería y ciencia-ficción, y que ha marcado un antes y un después en la historia de la industria juguetera mundial. Las historias son variadas, con múltiples opciones para que cada lector decida qué origen aceptar o qué línea argumental seguir, pero lo cierto es que el talento de decenas de guionistas y dibujantes han dejado todo para hacer de esta una aventura inolvidable.

¡Que el poder de Grayskull los acompañe! ■

SEGUINOS EN LAS REDES

comiqueandoar

comiqueando.ar

facebook.com/Comiqueando

Comiqueando

youtube.com/channel/UC5_90mA5HzDLxhDVQgAHGQw

Colaboradores

DIEGO ACCORSI nació en 1969 y su cebamiento por los comics creció tanto que se hizo periodista de historietas y afines. Se licenció en Ciencias de la Comunicación en la UBA y co-fundó la Comiqueando dos veces (como fanzine en el '86 y como revista en el '94). Trabajó en Editorial Récord y en Columba, justo para verlas morir una atrás de otra. Ya lleva más de 30 años de labor como periodista y sus mejores trabajos están recopilados en su libro Periodismo de Aventuras. Claramente, odia hablar de sí mismo en tercera persona.

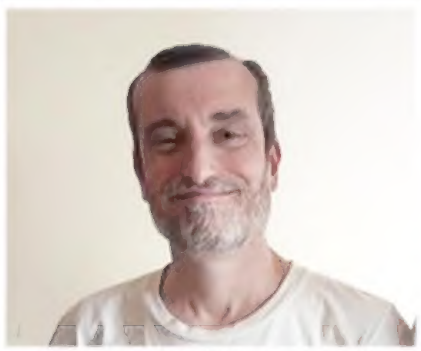
HERNÁN KHATCHADOURIAN se desempeña desde 1990 en diarios, revistas y sitios de Argentina como periodista especializado en TV, cine y literatura. También escribió guiones para comics como la adaptación de "El Conde de Montecristo" (Latinbooks) y ciclos de TV como "El Mosquito: historia del humor gráfico en la Argentina" (Canal á) y "Flip TV" (Vorterix). Además, escribió libros como Los Simpson, Harry Potter y Meteoro (Domus) y participó de Hammer: la leyenda del horror británico (Cuarto Menguante).

ÁNGEL DE LA CALLE es español y vive en Gijón. Autor y crítico de comics, con muchísimos trabajos publicados a lo largo de varias décadas, también tiene un rol fundamental en la organización de la Semana Negra de Gijón y las Jornadas del Cómic de Avilés. Es autor de varios libros teóricos, de los cuales el más conocido es Hugo Pratt: La Mano de Dios, cuyo texto se reproduce en este número de Comiqueando. Entre sus novelas gráficas, las más premiadas y difundidas a nivel global son Modotti y Pinturas de Guerra.

ANDRES ACCORSI nació hace muchos años en Buenos Aires y hace más de 30 que trabaja profesionalmente en distintas actividades vinculadas a la difusión de la Historieta. Entre muchas otras cosas, escribe desde 2010 el blog de reseñas 365 Comics por Año. Este año publicó su libro ¿Quién quiere ser superhéroe?

CABA es lector y coleccionista de historietas desde hace más de 40 años. Allá por los años 2000 y 2001 solía escribir para la versión impresa de esta revista. Por aquel entonces también colaboró en el prestigioso fanzine "5eficientes". Años después comenzó con su canal de You Tube "Hablando Comic" y su respectiva página de Facebook e Instagram.

HERNAN OSTUNI es periodista especializado en comics, médico de profesion y actualmente incursiona en la magia y el ilusionismo.
En 1983 creó junto a Fernando García el fanzine Akfak, se desempeñó como columnista permanente en Comic Magazine y en la primera etapa de Comiqueando y trabajó para medios internacionales.
Es miembro fundador del colectivo de información de La Bañadera del Comic (ganador del Premio Banda Dibujada a la Divulgación en 2009), donde junto a Fernando García, Andrés Ferreiro, Mario Formosa y Norberto Rodríguez Van Rousselt crearon « Sonaste Maneco » una de la primeras revistas digitales sobre información del comic. Con el mismo grupo, publicaró los libros de investigación Patoruzú y HGO en Primera y Tercera Persona.
Dirigió y publicó cuatro tomos de la Historia de Historieta Latinoamericana. Es asiduo colaborador la de la Revista Latinoamericana de Estudios Sobre Historieta, dirigida por Darío Mogno.
Junto a Andrés Ferreiro tuvo a su cargo los capíitulos sobre comic argentino en la Historia de los Comics (del Tebeo al manga), obra publicada por Panini y dirigida por Antoni Guiral entre 2007 y 2014.
Junto a Fernando García publicó en Italia el libro Memorie dell Eternauta (001 Edizioni).



FEDE VELASCO (Buenos Aires, 1977) Escribe regularmente en la Comiqueando Online y participa también del podcast homónimo. Incluso llegó a dirigir la prestigiosa revista de información en su última encarnación en papel. Además de todo esto ha publicado el comic "Kinara" (Domus Editora) y varias historias cortas en diversas antologías. Es conductor del programa radial "Remeras Rojas" (MixTapeRadio) donde descarga toda su pasión por Star Trek y además junto a Sergio Estilarte es autor de la película "Callcenter" y de la novela "New Jersey queda Lejos", editada por Rabdomantes.

JAVI PAREDES nació en Chile en 1976, pero su ADN mutó en argentino luego de mudarse a Bariloche a los 10 años. Diseñador gráfico por elección, cosplayer por accidente, amante de la historieta en todas sus formas, fascinado con el concepto de "superhéroe", intento de youtuber y standupero. Antes del Covid-19 supo ser presentador/animador/moderador en eventos comiqueros, después se olvidó.
Colaboró como diseñador de la última etapa impresa de la Comiqueando, y actualmente trabaja como diseñador gráfico freelance cual mercenario para editoriales de comics e infantiles varias. Pueden seguir sus aventuras en instagram (javiparedes 2814), Facebook (Javierparedes 3600) o youtube.com (javierparedes2814)

LUCAS FERRERO nació en Buenos Aires y es lector de historietas.

IGNACIO ALCURI (Montevideo, 1980) Es autor de ocho libros de cuentos, una novela y una novela gráfica junto a Gustavo Sala, con quien lleva adelante el podcast "Sonido Bragueta". Reseña series de televisión en prensa y radio, es columnista de humor geek (en serio) y conduce "Olor a Geek", programa radial sobre historietas, cine, videojuegos, etcétera.

GRISEL PIRES DOS BARROS es graduada en Letras (UBA), especialista en literatura y libros para niñxs y jóvenes (escuela de capacitación docente CePA y Universidad Autónoma de Barcelona). Enseñó literatura en diversos espacios y niveles educativos. Actualmente trabaja en talleres de Literatura para niñxs en el Instituto Vocacional de Arte de la Ciudad de Buenos Aires. Fue jurado de los premios Banda Dibujada, organiza las jornadas La Historieta Argentina en Filo (FFyL, UBA), y hace difusión de historieta en los programas de radio Pánico Rock & Cómics (FM La Tribu) y Letras Inquietas (Radio La Desterrada), y en la revista Escritores del Mundo. En este momento trabaja en un proyecto de edición de historietas para chicxs en Maten al Mensajero.

FEDERICO J. MUSSO se dice editor, corrector y traductor, pero básicamente es un estereotipo de gordo comiquero que no quiere laburar y encontró la fórmula perfecta para salirse con la suya. Ama las historietas desde que aprendió a leer y pulula por el mundo editorial desde el año 2007, desempeñándose en multiplicidad de áreas y tareas y dejando mucho que desear en casi todas ellas. Tiene más de 50 traducciones publicadas y cerca de mil tomos corregidos, en su mayoría para Editorial Ivrea. Además, está trabajando en varios proyectos propios como "La muerte de Stardust y otras historias", con sus cómplices del modesto e inconstante sello Lemmy Press. Siempre se hizo el antisistema pero últimamente se lo puede encontrar en varias redes como Twitter e Instagram como @fedehiko.

ROBERTO BARREIRO nació en Buenos Aires en 1971. Vive en Santiago de Chile desde 2002. Tiene publicados guiones de historieta, novelas gráficas y un montón de artículos sobre cultura pop de todo tipo y factor. Pueden ver lo que hace en su blog (si, es un viejo decrépito que usa blog) Arboles Muertos y Mucha Tinta (http://arbolesmuertosymuchatinta.wordpress.com)

GREGORIO GUERRERO nació en Buenos Aires en 1989, es farmacéutico de profesión y amante de las historietas desde que tiene uso de memoria. Reside hace ya algunos años en Alemania, donde disfruta encontrar gemas ocultas.

LUIS GANTUS nació en la Ciudad de México en 1973 y es especialista y estudioso de la historieta en todas sus variantes. Es considerado uno de los principales conocedores de historieta mexicana a nivel internacional. Organizador de CONQUE, la primera convención de historietas del país. Articulista, traductor, curador de exposiciones y organizador de FESTO Cómic, el Festival de Autores de Cómic en la Ciudad de México. En sus publicaciones se destacan Apuntes Chamánicos, La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada, Sixto Valencia: una vida entre viñetas, Los Supersabios: 80 Años, Sergio antes de Aragonés y Los Supersabios: Aventuras Deportivas.

GONZALO RUIZ (Buenos Aires, 1992) Es cofundador del sitio web 9 Paneles y el newsletter Oficio al Medio. Podcaster, editor de audio y operador de radio.

PODCAST ESPECIAL DEDICADO A HUGO PRATT

CONVERSAMOS CON JUAN DÍAZ CANALES

El guionista de Blacksad y Corto Maltés nos cuenta todo.

PATRIZIA ZANOTTI

La directora de Cong S.A., la empresa que controla los derechos sobre la obra de Pratt, tira altas postas.

LOS ESPECIALISTAS

Juntamos al argentino Aldo Pravia (autor de El Tano) y al español Paco Linares (autor de Hugo Pratt: Una cita pendiente) para una charla imperdible repleta de datos y anécdotas increíbles acerca del ídolo veneciano, su vida, su obra y lo que significa investigarla y recuperarla en la actualidad. Si sos fan de Pratt, te volvés loco.

Activá el QR y disfrutalo

GIANNI DALFIUME

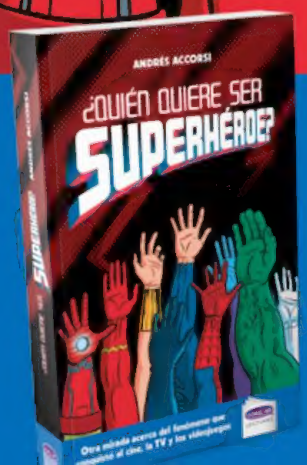
Toda excusa es buena para entrevistar a este maestro de la historieta argentina que fuera fanático, discípulo, colega y amigo de Hugo Pratt. Revivimos 60 años de ilustre trayectoria junto al creador de Jackaroe, Pier el Corso y muchos otros clásicos de la aventura.

Idea y realización: Andrés Accorsi, Fede Velasco y Gonzalo Ruiz

Otra mirada acerca del fenómeno que conquistó al cine, la TV y los videojuegos

ANDRÉS ACCORSI

¿QUIÉN QUIERE SER SUPERHÉROE?



Incluye testimonios inéditos de Jack Kirby, Neil Gaiman, Berni Wrightson, Marv Wolfman, Howard Chaykin, Matt Wagner, Peter Milligan, Bill Sienkiewicz, J.M. DeMatteis, Mark Waid, Fabián Nicieza, Carlos Pacheco y Ariel Olivetti, entre otros.

A la venta en las mejores comiquerías y en nuestra página web.

COMIC.AR EDICIONES

www.comicpuntoar.com
www.facebook.com/comicpuntoar
@comicpuntoar